3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.60
攻略透解
圣剑传说 玛娜英雄
NDS
幸存少年 迷失蔚蓝2
NDS
使命召唤 胜利之路
PSP
《MHP2》速杀
轰龙、霸龙
口袋光环收录
研究中心
死神BLEACH DS 2nd
黑衣闪现的镇魂歌
NDS
怪物猎人 携带版 2nd
PSP
超级机器人大战W
NDS
专题企划
"奸商"访谈实录Vol.2
对谈烧录卡厂商，解析行业内幕
烧录卡厂商篇

掌机王Sp 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 4名

OS掌机 4名

二等奖

SC-SD震动版烧录卡 3名

M3DSS烧录卡 6名

EZ5烧录卡 4名

DS Linker 8G烧录卡 2名

SCL震动版烧录卡 3名

EWIN震动卡 8名

DS Fire Card 8G烧录卡 8名

SC-miniSD烧录卡 2名

三等奖

北通PSP保护盒 BTP-226 2名

黑角PSP水晶悬浮套装 BH-PSP07737 3名

黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 3名

北通PSP锂电池 BTP-6260 3名

北通PSP保护胶套 BTP-228 2名

北通PSP保护贴膜 BTP-6219 2名

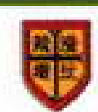
黑角PSP五星悬浮套装 BH-PSP07301 3名

参与方式：只要在2007年4月12日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中175页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第62辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商



广州市京仕敦电子科技有限公司


龙漫电玩

EZflash EZflash小组


黑角电子有限公司



Ewin flash小组

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



DS Fire Link小组



广州市北通电子有限公司



Levelup网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有


本辑特别关注
专题企划
"奸商"访谈实录Vol.2
——烧录卡厂商篇
对谈烧录卡厂商
揭示幕后故事
了解行业内幕
深度解析烧录卡行业"N"大问题
P66
攻略透解
NDS 圣剑传说 玛娜英雄
全剧情流程攻略
全装备隐藏属性资料
英雄特技完全讲解
全新的传说，由你来演绎！
P86
35名人气角色深入分析
高段连续技极限研究
研究中心 P123
NDS
死神BLEACH DS 2nd
黑衣闪现的镇魂歌



美术总监：吴松

本辑赠品




《圣剑传说 玛娜英雄》精美书签



口袋光环Vol.60

目录

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游 戏 索 引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

GDC专题报道



GDC 2007顺利闭幕



GDC 2007(游戏开发者会议2007)于3月5日在美国旧金山顺利召开，并于9日顺利闭幕。今年恰逢GDC迎来20周年，而E3改革又为今年的GDC树立了新的方向——取代E3大展，因此GDC 2007在规模上扩大为去年的两倍，并且涉及的范围更为广泛，而整个活动现场的气氛看起来也更为严谨。展会上各大游戏软件厂商纷纷公布了自己新作的最新消息，而硬件厂商也是拿出了最新的技术，主办方则在本次展会评出了"十大值得永久珍藏游戏"、"年度最佳游戏"等多个奖项。

"十大值得永久珍藏游戏"是由一个五人专家小组提出的，评选了史上最具历史和文化意义的10款游戏。此举是模仿美国国家电影目录的做法，希望借此评选来推动保存游戏杰作的设想。国外媒体以"这不仅是游戏，而且是文物"对此为题进行了报道。这十款游戏见右表。

本次会议上PSP平台的《乐克乐克》成为掌机上获奖最多的作品，不但获得年度最佳原创音乐奖，而且还获得年度最佳角色设计奖。另外任天堂传奇游戏设计师、马里奥工厂主要负责人宫本茂则获得了本届年度终身成就奖，他对游戏产业的贡献以及所取得的个人成就获得了评委会的一致认同。宫本茂在上台领奖时对与会者表示："每次像这样站在讲台上都会让我感到自己的年岁确实在增大，也让我想到了退休。尽管如此，我还是希望能继续从事游戏开发事业。我对美国以及这个国家所崇尚的挑战极限、不断创新的精神一直难以忘怀，我也希望能够继续坚持下去。"



原名	译名	上市时间
Spacewar!	《太空大战》	1962
Star Raiders	《星际奇兵》	1979
Zork	《魔域》	1980
Tetris	《俄罗斯方块》	1980
SimCity	《模拟城市》	1989
Super Mario Bros. 3	《超级马里奥3》	1990
Civilization Ⅰ/Ⅱ	《文明 Ⅰ/Ⅱ》	1991
Doom	《毁灭战士》	1993
Warcraft series	《魔兽争霸》系列	1994
Sensible World of Soccer	《感官足球世界》	1994







业界PRO 妻子是扩大玩家族群的指标？宫本茂GDC演讲

本届GDC 2007展会上，宫本茂以“任天堂的游戏设计概念”为题进行了演讲。刚刚在本届展会上获终身成就奖的宫本还没上台，会场里就已经挤满了等待的人群。本次演讲中宫本先生以扩大玩家群、把持软硬平衡和计算开发风险为主要话题，总结了自己多年的经验，并笑谈了自己以妻子作为扩大玩家族群的指标的创作秘方。

宫本茂表示，扩大玩家族群是任天堂的理念之一，对于是否成功达成此一目标，他一直都是以自己妻子对游戏的关心程度作为指标，因此他戏称此一指标为“妻度计”(Wife-o-Meter)。他的妻子原本对游戏毫不关心，即使当年红白机《超级马里奥兄弟》与《俄罗斯方块》红透半边天，她依旧无动于衷。而首次的变化则是发生在他女儿游玩N64《萨尔达传说 时之笛》时，他的妻子开始会在旁边观看游玩的过程，当时他开始觉得说不定有机会能让妻子也投入游戏中。因此宫本茂选择了N64《动物之森》，并以这款游戏“不会有敌人出现”为说辞，成功说服妻子拿起手柄与女儿一同游玩。后来又从自家所饲养的狗得到灵感，制作了NDS平台的《任天狗》，改变了妻子对于游戏的观点。后续的《成人脑力锻炼》更是让妻子体会到了游戏的互动乐趣。最后则是在今年2月14日的西洋情人节，深夜晚归的宫本茂听到家中有玩Wii的声音，本以为是妻子等着要送巧克力给他，结果发现妻子在玩当天才放出的“大家一起来投票频道”，这个软件不主动下载更新是不会有的，而且先前宫本茂并没有向妻子推荐过，因此这次是他妻子自己有兴趣而主动接触的。

宫本茂表示，现在他妻子不但玩《成人脑力锻炼》中收录的小游戏《马里奥医生》比他还厉害，而且喜欢制作家人、亲戚与邻居的Mii肖像展示给大家看，妻度计的指标可说已经达到顶峰。他把妻子从一个对游戏漠不关心的人，转变为热衷于游戏的玩家，而透过Mii让妻子创作的乐趣再度觉醒，可以说已经是向游戏创作迈出了第一步。宫本茂开玩笑地表示，将来如果妻子能制作出独特的东西时，那他就能退休了。

接下来宫本茂提到了第二个话题“均衡”，他讲到任天堂并非多角化经营的企业，全体员工都是为了提供游戏娱乐而努力，因此能设计出充分理解娱乐本质且相当均衡的游戏硬件与软件，并强调想制作新的产品时，程式设计师(软件)与工程师(硬件)的良好沟通是非常重要的。至于谈到“风险”，他则表示老社长山内溥的时代，任天堂的员工就被鼓励要“做与众不同的事”，与众不同相对地就会带来风险，他表示之前像是NDS的硬件，以及《任天狗》与“触摸纪元”的其他软件也都是相当大的挑战。

宫本茂的演讲获得了全场人的赞叹，尤其“妻度计”这一创意观点的提出，也让玩家们明白了NDS赢得女性玩家喜欢的原因。







软件 SOFTWARE

《乐克乐克2》新作消息公布

在年度D.I.C.E.高层会议上，Sony全球研发工作室总裁菲尔·哈里森曾经对外确认，于去年在PSP平台推出并受到了业界好评的游戏《乐克乐克》将会推出续作。而在本届GDC 2007会议上，本作的开发导演河野力再次确认了这一消息并透露了一些关于续作的情报。



河野力对与会者表示，他希望在《乐克乐克2》中使用新的图形绘制技术以及新的人工智能系统(AI)，新的AI将被使用在游戏中的许多方面，从乐克乐克滚动的方式，到他们聚集到一起的过程，再到他们躲避场景中各种危险的方式。他还希望能够在《乐克乐克2》中进一步完善音乐和视觉效果的应用。不过最令人在意的是，他在演讲中谈到了他希望彻底改变续作游戏方式的想法。尽管没有透露任何详细信息，但保证会通过新颖的游戏方式，给玩家带来惊喜和全新的游戏乐趣。但本作究竟会以PSP还是PS3下载游戏的形式推出，河野力并没有给出明确的答复。



新闻热点

硬件 HARDWARE

更轻更小，全新设计PSP即将诞生



SCE英国分布总裁Ray Maguire近日确认了公司打算重新设计新版PSP的意图，也就是说不久之后，可能就会有更轻更小的新版PSP诞生。

Maguire在"PSP全国教育投放计划"会议上对记者们谈到，目前的PSP还只是"第一形态"，根据公司的经营策略，"更小，更轻"的主机将会在不久后公布。当被问及Sony将如何重新设计PSP时，Maguire补充道，不管从工业设计上我们对它作出如何的更改，都不会影响到PSP那宽大的的屏幕，因为它是PSP的一个关键优势点，但具体什么时候才能推出新版PSP，Maguire并不愿透露任何消息。

不过在本次访谈后，PSP官方发言人又立即向媒体表示，PSP改良版并不会在"短期内实现"，除了更新主机内核以外，最近并没有什么大的更新计划。"当然长期以来我们都在努力寻找着拓展掌机平台的道路，所以Maguire提及的改良也是商业运作上的惯例做法。"看来想要玩到PSP改良版的玩家还要再多等一阵子了。

事件 EVENT

"PSP全国教育投放计划"展开

一个名叫"PSP全国教育投放计划"的活动近日在英国展开，Sony打算在学校中把PSP当做一种学习用品来进行推广，打破学校不允许带游戏机进入学校的规定。

SCE英国分公司总裁Ray Maguire对记者表示，2003年索尼也曾经在英国推广过一次类似的计划，当时是以PS2和Eye Toy为主题，学生们可以借助Eye Toy与其他学校的学生相互联系和交流。随着无线网络建设的逐步完善以及可随时随地连接互联网的PSP等掌上娱乐设备的飞速发展，使得电子设备和互联网与教育教学活动的联系日益加深。而PSP将成为最佳的硬件平台，为网络函授这一领域内的服务供应商提供了许多新的机会。



硬件 HARDWARE AMD计划为掌上型装置提供"Xbox 360 级"的显示能力

前些日子，nVidia公布了"GeForce系列"的手持装置用多媒体芯片的消息，引起了业界巨大的轰动，这就意味着未来的手机将会拥有比PSP更加出色的3D图形机能。而继nVidia公布手持设备解决方案之后，他的老牌竞争对手ATI(已被AMD收购)也公布了为掌上型装置提供"Xbox360级"的显示能力多媒体芯片的计划。目前已经释出的开发者工具就已经支持了 OpenVG 1.0和OpenGL ES 2.0标准，并且将和Xbox360拥有相同的的Unified Shader Architecture。这款芯片何时上市还没有公布，但AMD表示目前"正在和内容开发者合作，设计以此芯片为核心的新手机"，并且"以直接提供多媒体芯片，或技术授权给IC设计商"将芯片推出。



新闻短讯

Sony、任天堂宣布参加第一届"E for All Expo"展会



"Entertainment for All Expo"是由致力于商业性交流展会和杂志出版的IDG公司与美国娱乐软件协会(ESA)联手打造的全新概念的新型游戏展会，地点选在原先E3的举办地洛杉矶会展中心，将于今年10月18日至20日召开。作为曾经全球最大的游戏展会E3改革而来的会议，"Entertainment for All Expo"将成为了各厂商展示商品的一个新的展台。而近日，索尼和任天堂两大公司相继宣布确定将参加本年度的第一届"Entertainment for All Expo"。

PSP版《战神》将采用新剧情谱写新史诗

3月13日是PS2平台硬派动作游戏大作《战神Ⅱ》在北美首发的日子，SCE在美国各地都举办了盛大的首发庆祝活动。在旧金山的游戏首发现场活动中，《战神Ⅱ》的制作导演Cory Barlog接受了媒体记者的采访，在采访中他确认了PSP版《战神》的开发计划。



Cory Barlog对记者表示，PSP版《战神》不是移植或重制的作品，而是讲述全新剧情的新作品，但与该系列的整体故事背景保持密切的联系。不仅如此，PSP版的剧情还将与未来推出在PS3上的《战神Ⅲ》剧情相接，这样整个"《战神》系列"的全局规划就将再次统一。

《名侦探柯南》发售纪念抽奖活动开始

随着NBGI《名侦探柯南 侦探力训练》这款NDS平台新作发售日的临近，官方从3月17日起、4月8日止举办本作的发售纪念活动，活动地点选在日本由Namco所营运的室内主题公园大型娱乐中心Namco・NamjaTown，不但在Namco・NamjaTown放置游戏试玩台让玩家试玩体验，还会在现场针对本作举办各种赠送游戏以及相关赠品的抽奖活动，让喜欢柯南的玩家们玩够、看够还能拿个够。



关注数字

NDSL 2月在美国狂卖

485000台

权威产业调研机构NPD近日公布了2007年2月份美国游戏市场销量综合统计报告，报告显示，2月美国家用机市场软、硬件销售额与去年同期相比都有大幅度提升，家用机市场的增长幅度达到了53%。任氏主机在2月份更是独霸美国硬件销量榜，NDSL以485000台的销售成绩位居第一，将销量176000台、列居第5位的PSP远甩身后。排行第2位的是任天堂Wii主机，销量335000台也不容小觑。

日本NDS销量突破

1500万

根据日本权威杂志日前发表的统计报告显示，日本市场NDSL和NDS主机的累计销量已经突破1500万台，共用时115周，这比经过220周达到1500万台销量的PS2主机几乎快出一倍了。

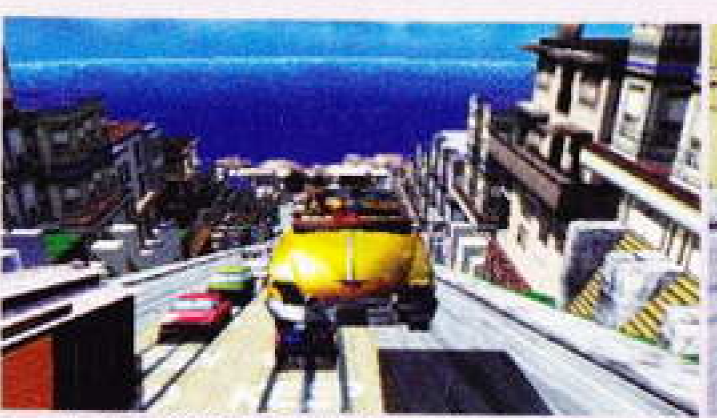
PSP 疯狂出租车 乘客大战
Crazy Taxi: Fare Wars

◆SEGA◆RAC◆2007年第二季度◆美版

SEGA名作登陆PSP平台!



SEGA的"《疯狂出租车》系列"凭借出色的创意早已经受到玩家们的好评。玩家在游戏中要扮演技术一流的出租车司机，目的就是尽快将乘客送到目的地，以此来赚取金钱。玩家要无视任何交通规则，想尽一切方法来快速达到目的地，抄近道和飞车都是必备的手段。PSP版的本作收录了DC版《疯狂出租车》和《疯狂出租车2》中的原创地图为中心，并在此基础上增加新内容，而且原作中的迷你游戏也将全部保留。另外本作还改进了多人联机游戏系统，玩家在多人模式中不仅能享受与人对战的乐趣，还可以一起和朋友合作闯关。玩家将会体验到真实的城市街道场景，旧金山郊区、纽约闹市、中央公园和地下铁都将真实展现在玩家眼前。


▲老玩家们记忆尤新的下坡道飞车特技。


▲本作将在乘客身上大作文章。

PSP 波斯王子 宿敌之剑
Prince of Persia: Rival Swords

◆Ubisoft◆ACT◆2007年4月3日◆美版

Ubisoft大作连连!《波斯王子》新作再临!




▲驾驶马车作战的游戏关卡。

本作是一款动作形态的"《波斯王子》系列"作品。游戏剧情和游戏方式上基本继承了PS2版《王者无双》的风格和特点，并在此基础之上针对PSP的特点增加了新的关卡和联机模式。在对战模式中，玩家将与王子邪恶的另一面对峙。除了故事和联机对战模式外，本作还拥有一个颇具挑战性的时间挑战模式。


▲变身后的王子实力深不可测。


▲从背后瞬杀敌人。

PSP **极道无限 76**
Driver 76
◆Ubisoft◆ACT◆2007年5月8日◆美版

模仿《GTA》的动作暴力游戏

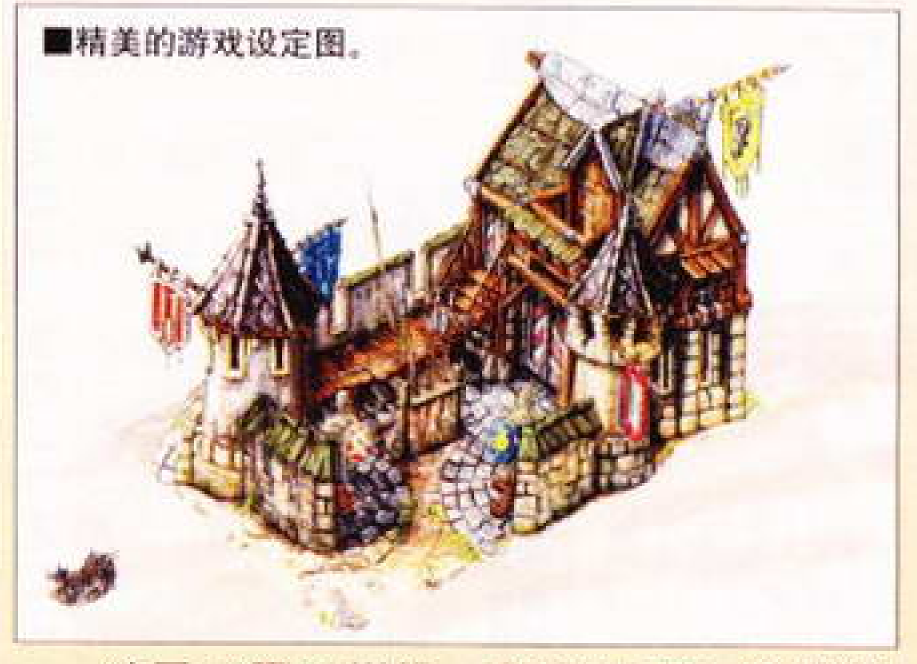
本作将以1976年的纽约市为背景，玩家可以在游戏中依靠交通工具或徒步来完成任务，而完成任务的奖励则可以用来升级车辆能力。除了全部27个单机任务关卡外，游戏还设有多个供多人联机使用的模式，另外本作同时还支持下载更新服务。从公布的游戏画面可以看出，抢劫、枪战、飙车等充满黑帮气息的元素都已经直观地表现了出来，想必本作的自由度和暴力指数也绝对不会亚于《GTA》。




▲模仿《GTA》的痕迹非常明显。

NDS **开创世纪 1701**
1701 A.D.
◆Aspyr◆SLG◆2007年第三季度◆美版

"新大陆时代"的全新冒险！


■精美的游戏设定图。

公元16至17世纪，史称"地理大发现"时期，也就是我们常说的"大航海时代"。那时，哥伦布刚刚发现了新大陆，欧洲各国迅速向这片未开垦的富饶大陆进行殖民统治。玩家需要扮演一名船长在航海旅途中探索全新的资源文化，同时还要通过开发各种科技、进行国际间贸易来建立属于自己的海洋帝国。根据目前所获得的资料来看，本作在系统上融合了《大航海时代》和《文明》两个著名系列的优点，相信本作会成为NDS平台 上一流的模拟大作。



NDS **病房**
The Ward
◆Renegade Kid◆AVG◆2007年第三季度◆美版

具有《寂静岭》风格的另类恐怖冒险游戏！



本作故事发生在一个暴风雨的晚上，一名男子在一家废弃的医院中醒来，他必须在医院中四处寻找可能有用的线索，以此来对抗由医学实验而产生的离奇怪物和自己内心的恐惧，直到最后揭开医院的秘密并成功逃离此地。本作采用了自行开发的3D引擎游戏，充分利用了NDS的双屏设计，玩家可以利用触摸下屏来进行操控，其中包括用手电筒在黑暗中进行探索。此外游戏还有一定的解谜元素。游戏制作人声称本作将发挥出NDS的极限机能。




▲本作拥有与《寂静岭》一样的诡异气氛。

日本 掌机软硬件周间销量榜 TOP GAMES 10

在众多核心FANS的支持下，《超级机器人大战W》稳居本次软件销量榜榜首。我们都知道，《机战》是一个初动率（首周销量在累计销量中所占的比例）非常高的系列，不知NDS的火爆会不会令《机战W》告别高初动率的阴影，成为一款长卖的游戏呢？《怪物猎人 携带版 2nd》发售两周后在日本的出货量已经突破百万大关，累计销量也已逾90万，当仁不让地成为日本最卖座的PSP游戏，PSP主机在日本的总销量也在其带动下突破了500万。

软件部分

累计时间2007年2月26日～2007年3月4日



超级机器人大战 W

スーパーロボット大战W

周间销量 17万2190套 累计销量 17万2190套

■Banpresto ■S・RPG ■2007年3月1日发售 ■5800日元





怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom ■ACT ■2007年2月22日发售 ■4980日元

周间销量 15万6666套
累计销量 90万2979套
PSP



雷顿教授与不可思议之镇

レイトン教授と不思议な町

■Level5 ■AVG ■2007年2月15日发售 ■4800日元

周间销量 4万2418套
累计销量 20万8353套
NDS



口袋妖怪 钻石・珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元

周间销量 3万3470套
累计销量 486万9528套
NDS



新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 3万2403套
累计销量 420万2166套
NDS



勇者斗恶龙 怪兽统领者

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

■Square Enix ■RPG ■2006年12月28日发售 ■4980日元

周间销量 3万1169套
累计销量 121万7541套
NDS

7

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 2万5608套
累计销量 410万6466套
NDS

8

事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS

いまさら人には闻けない 大人の常识力トレーニングDS

■Nintendo ■ETC ■2006年10月26日发售 ■3800日元

周间销量 2万 897套
累计销量 124万6176套
NDS

9

右脑达人 爽解！ 找碴博物馆2

右脑の达人 爽解！ まちがいミュージアム2

■NBGI ■ETC ■2007年3月1日发售 ■3800日元

周间销量 1万8885套
累计销量 1万8885套
NDS

10

绘图方块DS

ピクロスDS

■Nintendo ■PUZ ■2007年1月25日发售 ■3800日元

周间销量 1万8766套
累计销量 19万4130套
NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	11万4435台	146万8074台	899万4112台
PSP	6万1858台	49万7443台	501万97台
GBM	1041台	1万3347台	56万5749台
GBASP	711台	1万1412台	592万4182台
NDS	625台	4815台	644万547台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 3 月 15 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	龙珠 Z 真武道会 2 Dragon Ball Z: Shin Budokai—Another Road	Atari 2007.3.20	FTG
2	波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft 2007.4.3	ACT
3	危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy Ⅶ	Square Enix 日期未定	A·RPG
4	VR 网球 3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.20	SPG
5	上古卷轴 湮灭 The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games 2007.4.16	A·RPG
6	怪物猎人 自由 2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007 第二季度	ACT
7	忍者神龟 TMNT	Ubisoft 2007.3.20	ACT
8	幽灵行动 尖锋战士 2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007.3.20	ACT
9	疯狂出租车 乘客大战 Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA 2007 第二季度	RAC
10	全能赛车 2 火线追击 Full Auto 2: Battlelines	SEGA 2007.3.20	RAC

"《龙珠Z》系列"在美国拥有高的人气，第一名的排名就能说明问题。期待《幽灵行动 尖峰战士2》这款在X360上大放异彩的军事战略动作游戏到了PSP平台上还依旧能带给玩家们惊喜。"《疯狂出租车》系列"新作即将推出，玩过家用机前作的玩家对本作肯定不会感到陌生。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 3 月 15 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.4.22	RPG
2	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo 2007 第四季度	AVG
3	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.4.22	RPG
4	陆行鸟与魔法画册 Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Square Enix 2007.4.3	AVG
5	边走边弹吉他 Jam Sessions	Ubisoft 2007 第二季度	PUZ
6	激斗自制机器人竞技场 Custom Robo Arena	Nintendo 2007.3.19	ACT
7	龙珠 Z 遥远的悟空传说 Dragon Ball Z: Harukanaru Goku Densetsu	NBGI 2007.5.1	ACT
8	方块解谜 头脑挑战 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3 2007.3.20	PUZ
9	幸存少年 迷失蔚蓝 2 Lost in Blue 2	Konami 2007.3.27	AVG
10	美国职业棒球大联盟 2007 Major League Baseball 2K7	2K Sports 2007.3.19	SPG

美国玩家最期待的三款NDS游戏依旧是《口袋妖怪 钻石》、《口袋妖怪 珍珠》和《塞尔达传说 幻影沙漏》。好在再过一个月，美国《口袋妖怪》FANS也将迎来节日。排名第四的名为《边走边弹吉他》的另类音乐游戏倒是挺有特色，想练习吉他弹奏的玩家倒是值得一玩。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 2 月 26 日～2007 年 3 月 4 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.10	ACT
2	恶灵骑士 Ghost Rider	2K Games 2007.2.16	ACT
3	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
4	世嘉 MD 经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA 2007.2.8	ETC
5	V8 超级跑车赛 决斗 V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters 2007.2.23	RAC
6	降世神通 最后的空气大师 Avatar: The Legend of Aang	THQ 2007.2.9	ACT
7	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
8	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	NBGI 2006.9.21	FTG
9	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	FTG
10	洛奇 巴尔博亚 Rocky Balboa	Ubisoft 2007.1.25	FTG

两款《GTA》游戏的的周间销量势头良好，又分别回到第一和第三的宝座。动作游戏《达斯特》的销量情况不佳，出人意料地跌出了前十名。另外值得一提的是位于第五位的《V8超级跑车赛》，V8跑车大奖赛是澳大利亚本土举办的具有地方性质的跑车大赛，该作其实就是《超级房车赛》的澳洲版，这款游戏在澳洲大受欢迎也是理所当然的事。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 2 月 26 日～2007 年 3 月 4 日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
2	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC
3	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.17	ETC
4	降世神通 最后的空气大师 Avatar: The Legend of Aang	THQ 2007.2.9	ACT
5	任天狗 吉娃娃和朋友们 Nintendogs: Chihuahua and Friends	Nintendo 2005.9.22	ETC
6	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
7	贝兹永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.17	RPG
8	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo 2006.12.6	A·RPG
9	马里奥对大金刚 2 迷你玩具之旅 Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo 2007.1.18	ACT
10	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	Nintendo 2006.9.28	A·RPG

澳大利亚的NDS游戏市场快被《任天狗》给淹没了，周间销量榜前十位的游戏中居然有四款《任天狗》的系列作品，实在令人震撼。另外上辑还预测《马里奥赛车DS》这款游戏会在很长一段时间内稳居在排行榜的前十名内，可刚过了一个礼拜，《马车》就意外地跌出了前十位，正所谓世事难料啊！

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

相比上一次点评的震撼新年大作阵营，本次的"掌机黄金眼"显得冷清了许多。PSP版的《斯巴达300勇士》没有能够再续电影版的优秀，充其量只能算一款三流美式ACT；《使命召唤 胜利之路》以及《圣剑传说 玛娜英雄》的受众面相对固定，除了喜欢这两种类型的人外，其他玩家可能会很难找到切入口；《找碴博物馆2》相比前作加入了很多新玩法，显得更加丰富多彩；《迷失蔚蓝2》虽然没有带给大家太大惊喜，但好玩程度依然有所保证。

POCKETGAMES

斯巴达300勇士 荣耀征程

300: March to Glory

UMD■Warner Bros. IE■ACT■2007年2月27日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干：期望越高就失望越大，本以为本作会如同名电影那般出色，但玩过之后就发现根本不是那回事。粗糙的场景建模和蹩脚的贴图最多也就刚刚达到PS的水准，最不能让人忍受的便是那严重拖慢的情况几乎每时每刻都在上演，真不知道制作者在推出这款游戏前有没有经过测试。好在穿插在游戏中的某些小任务的创意还算不错，显得颇有魄力。（6）

LIKY：颇具美式风格的动作游戏，游戏中大量的暴力血腥场面都有点让人不太适应。游戏画面明显没有达到PSP应有的水准，建模过于简单，不过角色动作还是比较丰富的，配合不同的武器能使出很多花哨的攻击动作，打斗比较强调技巧，BOSS战也做得可圈可点。游戏未能表现出以一当千的宏大气势，这是很大不足，另外游戏玩起来有点拖慢。（7）

弓箭：画面一般，人物造型看起来比较顺眼，而不是多数美式男性角色那种蛤蟆般的身材。和多数美式ACT一样，本作也有很多的解谜成分，跑来跑去的解谜时间基本上和战斗时间等同，大大削弱了游戏的爽快感和流畅度。几种武器很有特色，各按键还可以组合出丰富的打法。不过敌人被砍杀时的表现比较差，扭来扭去都不过是两三个动作。（7）

使命召唤 胜利之路

Call of Duty: Roads to Victory

UMD■Activision■FPS■2007年3月13日■1～6人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干："《使命召唤》系列"首次登陆PSP平台就给人以良好的印象，游戏场面相比另两款同类型游戏《战火兄弟连》和《荣誉勋章》来说，绝对是有过之而无不及。多样化的操作方式给予玩家更多的选择空间。另外相比于家用机版，任务规模进行了简化浓缩。最体贴的改进可能就是自动瞄准了，不擅长此类游戏的玩家们这次终于能体验到弹无虚发所带来的快感了。推荐（8）

米路：本作作为系列登陆PSP的首款作品，游戏整体素质还是非常优秀的。首先在操作上有多种按键组合模式可以选择，毕竟舒适的操作才是FPS游戏的关键，而且自动瞄准功能也为大家减轻了一些操作负担。制作组考虑到游戏平衡性还特意调整了难度，设计更多的遭遇战，玩起来还是很有挑战的。至于画面、音效方面，本作也较大程度地发挥了PSP机能。推荐（8）

LIKY：三大战争游戏系列的最后一个——"《使命召唤》系列"终于也在PSP上出现了。本作在画面上并没有预想中的那么好，期待的背景音乐也依然没有加入。值得欣慰的是，新增加的自动瞄准系统让PSP上劣质的FPS游戏操作感提升了许多。游戏的大部分场景都比较局域化，显得魄力不足。也许这类游戏必须在家用主机上，才能真正体现出它的价值吧。推荐（8）

右脑达人 爽解！找碴博物馆2

右脳の達人 爽解！まちがいミュージアム2

卡片（256M）■NBGI■ETC■2007年3月1日■1～4人■无对应周边



画面
音效
系统

雷伊：在前作的基础上加入了许多全新的玩法，对NDS机能的利用也更为充分。游戏中的图片都是不同于前作的新图，每张图片都有许多随机出现的不同点，不会让人觉得重复单调。爽解模式中获得铜徽章的门槛比前作要低，但获得金徽章的难度却提高了，新加入的道具设定令此模式更加好玩。全解模式的难度比前作提高了很多，即使仔细寻找也未必能发现隐晦的不同点。推荐

胧月：同前作一样，游戏依然保持了较高素质，是《大家来找碴》类游戏中的佼佼者。系统的复杂化对于游戏乐趣而言有利有弊，虽然每次挑战成功后确实成就感十足，不过较前作复杂化的操作并不是每一位"找碴"玩家一开始就能适应的。好在各种附加的道具能够将系统简化，获得之后玩起来爽快感大增。此外，Namco的众多游戏角色登场也让游戏的亲和力大幅上升。

马修：如果要按照游戏性来评价的话，本作的可玩性极高。游戏的基本系统和前作相比没有太大变化，只是难度提高了不少。特别是全解模式，每次都找得两眼昏花。很多不同点偏离了找碴游戏的精髓，有点钻牛角尖的倾向。毕竟这只是个休闲游戏，太高的难度或许可以提高游戏的可玩性，可一但出了位，我只好说它已经摘得了"最佳催眠游戏"的桂冠了。推荐

圣剑传说 玛娜英雄

圣剑传说 ヒーローズ オブ マナ

卡片（1G）■Square Enix■RTS■2007年3月8日■1～2人■对应任天堂WI-FI连接



画面
音效
系统

琉璃：果然不出所料，除了故事背景和召唤兽设定之外，本作已经找不出一点点《圣剑传说》的影子了。即时战略游戏确实很适合NDS，操作起来相当方便，只不过限于机能，游戏在节奏上依然显得过于拖沓。再者就是角色的AI设定，糟糕得一塌糊涂，经常会莫名其妙地被卡在某处。之所以给了推荐，很大程度上是看中游戏的剧情和创意。特别是剧情部分，真是意外的精彩啊。推荐

雷伊：本作带给玩家的感觉与系列以往的作品完全不同，即时战略的系统并不是每一位系列的老玩家都能接受的，没接触过该类型的玩家一开始可能会很难上手。屏幕上的人物显示比例有点偏小是该作品的一大弊端，人多的时候很难看清楚，常常会让人玩得措手不及。由下村阳子负责的音乐有着较高的水准，可惜的是NDS的音源并没能将这一点很好地体现出来。

胧月：不算好看的人设，不算优秀的系统，系列的今非昔比实在令人遗憾。尽管战斗操作手感尚可，不过角色竟只能四方向移动的设定完全破坏了战斗的节奏，当玩家想控制角色移动向斜方向时，该角色则必须要折一个直角，很寒。不过低智商的敌方倒是和拙劣的移动平衡了一下，让人哭笑不得。好在可圈可点的剧情适时亡羊补牢，如何权衡就看你是不是剧情派了。

幸存少年 迷失蔚蓝2

サバイバルキッズ LOST in BLUE 2

卡片（512M）■Konami■AVG■2007年3月15日■1～4人■无对应周边



画面
音效
系统

LIKY：游戏很好地表现出孤岛求生以及探索未知世界的新奇体验，这个题材本身就很吸引人，而游戏又根据NDS的特性加入许多独特玩法，玩起来很有趣。本作的系统、画面等基本承袭了前作，玩过前作的玩家很快可上手，而本作的料理系统因为强调了操作性而变得更加有趣了。这次的地图明显扩大，提高了游戏探索味道的同时也使得难度相应提升。推荐

琉璃：相比前作，本作中主人公的所有行动都能够通过触控笔来控制，从道具的拾取到料理的制作都可以通过触摸屏来完成，这一点大大方便了游戏的操作。同时，本作中求生的必要因素被刻画得更加细致，新增的与猛兽战斗以及躲避台风等各种自然灾害系统也非常有趣，让孤岛求生的感觉更加真切。只是，本作其他方面比起前作并没有什么突破性的变化，让人稍感遗憾。

米鼠：本作和前作极其相似，人设、风格、游戏方式都没有什么大变化，不过加入了很多全新的要素。可以用触控笔进行全部操作；男主角也可以做菜；除了在岛上求生之外，还要面对着凶猛的肉食性动物的威胁。但是比起前作游戏开头就难度颇高的设定来说，本作显然要体贴友好得多，最让人兴奋的是在游戏一开始就可以选择男女主角路线。推荐

三国志大战DS

NDS

三国志大战DS

◆SEGA◆TAB◆2007年1月25日◆日版

◆1～2人◆1Gb◆5980日元◆对应任天堂Wi-Fi连接

黄金眼评分 22 游戏时间：30小时以上 文 胧月



《三国》题材游戏林林总总，现今家用平台的《三国》之尊已非光荣莫属，那么街机平台呢？说《吞食天地》的请去面壁，也不看看这次"REVIEW"了什么。

出人意料的TAB

没有接触过街机版的玩家仅凭游戏类型的三个字母基本无法想象本作的进行方式，许多人第一战大多会输的有趣状况恰好是个不错的印证。就算一张张精美的卡片以及SEGA官网上"即时卡片对战"几个字的存在，都无法打消本作给人强烈的RTS印象。没有悠闲的棋盘，这里是三国的修罗场。

对比美日的战略游戏，前者在"心、体、技"的竞技性上已经发展到其他游戏都无法企及的颠峰；而后者往往形如对弈，酣战半日未了发现未落几子。《三国志大战》无疑将节奏高速化，一场战斗的背后往往垫着数十小时的收集，同样的牌组、同样的战术却又因为几次手慢而导致迥异的结果，这些都能让玩家感觉到十足的新意和成就感。



本作拥有日式战略游戏中极少见的微操作。如骑兵在连续移动进入"突击"状态后，能够大幅提高自身攻击力和防御力，可是一旦遇到克制的枪兵，又会产生截然的反效果。小幅度移动枪兵武将的卡片，所属枪兵就能使出攻击强劲的枪击，如果玩家能够连续高速地拨动卡片，就能使出连续枪击，所以两军对垒时，同样数值的枪兵撞在一起，更熟练掌握连续枪击的一方可以压倒性地获得胜利，玄妙就在于此。



正统与恶搞的狭间

虽然正统的流程和武将的绘制让人有些不协调感，画师之间也有着巨大的风格差异，然而从笔者拿到武力8、智力1的"猪哥靓"开始，对其余未入手卡牌的期待却从"我要拿更好看的牌"变为"我要拿更诡异的牌"。此后每每都会被一些新卡震撼到，如萝莉皇后、女性刘备等等，正义感强的玩家不妨平静一笑，现在小孩都知道恶搞了，没那么容易被教坏。

三百名武将，各得其所

卡片作为游戏的核心，不光光是养眼这么简单。玩家对卡片的理解必须综合武力、智力、COST、兵种、特技、计略多个方面，只要这其中有一处亮点，该武将就绝对有其用武之地。不要奇怪自己的关羽为什么会败给武力、智力都不起眼的小将，自己必然有着没有考虑到的地方。



期望过高？

不管原作FANS是否喜欢NDS，却又必须承认触摸屏对于这款游戏的重要，移植得合情合理，销量也算不错，不过当实际拿到这款游戏后，"不太值"的想法便油然而生。

卡片数量确实丰富，名家数十，精美纷呈，然而想在战场上认出他们必须要费点力气了。尤其当己方武将之间距离过大、无法在上屏尽览时，切换操作武将就只能依靠那可怜小牌上的颜色和轮廓，观赏性就此下降。此外，画面过小和标识文字间的遮挡也直接对操作产生不良影响，颇有拿着手柄玩高速RTS的感觉——精彩依旧，效果打折。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

时光飞逝，转眼间2007年的头一个季度已近尾声。和以往汉化界在3月间的萧条不同，随着汉化工作门槛的降低，越来越多的新生力量也加入了进来，希望这样的好势头能够长期保持。

《喷射脉冲》汉化测试V0.1版



个人汉化者“地瓜”3月1日发布了NDS游戏《喷射脉冲》汉化测试V0.1版。据介绍，游戏中只有一小部分内容汉化完毕，包括开始按钮、开始选择菜单说明、几关任务简要说明，此外部分自由模式里的对话也进行了汉化。对于汉化版有任何的问题可以直接通过Email(pgncn@163.com)或者QQ(4513389)联系汉化者咨询。

《说！听着做DS料理》内测补丁

YYJoy汉化组3月份揭晓了一款神秘的汉化作品——《说！听着做DS料理》，虽然这个补丁的完成度也许连0.1%都不到，但是它最大的特点在于采用了语音汉化：用日文发音来组成一些类似于中文的语音。在打了这个内测补丁后的游戏中，进入片头版权说明处就有一句这样的语音。而之所以放出这个补丁的原因是有人擅自泄露了这个补丁，所以YYjoy决定将错就错，直接对外公布了汉化计划。

《TAO 魔法之塔与魔法之卵》V1.0汉化版

3月4日，NDSBBS论坛的会员“无名达人”在该论坛“汉化综合区”发布了NDS游戏《TAO 魔法之塔与魔法之卵》V1.0汉化版，本作汉化人员包括无名达人(破解)、Septem(翻译)、Nakazawa(翻译兼润色)，不知云、甲贺弦之介也对游戏汉化给予了支持。

目前的这个版本中，文本汉化了约97%，图片方面还没进行深入汉化。因为缺乏测试人员，所以直接发布出来，汉化者也希望大家在游戏的同时不忘测试一下，把其中的BUG及时向汉化者汇报。



《新纪幻想 圣魔战记》汉化95版

CG汉化组3月12日发布PSP游戏《新纪幻想 圣魔战记》的汉化版，此汉化版的汉化程度如下：剧情95%，图片100%，人物名100%，物品名、物品介绍100%，技能名、技能介绍99.5%，地名100%。本作汉化人员包括统筹：moonsun1234，程序：Crainy，图片：Falcom，文本润色：a0287ytl，打杂：无情。另外翻译人员众多，这里就不一一列举了。

关于游戏的运行，汉化组特别提醒，游戏时应该把PSP主机频率调至333MHz，战斗的时候应把视角放到最大(向上推摇杆)，这样才能保证游戏全速运行。



紧急速报

笔者完稿后的3月17日，CG汉化组突然发布了《怪物猎人 携带版 2nd》的1.0的汉化版，目前游戏的汉化度高达99%，只有极少部分专用名词暂未汉化。而巴士汉化组的NDS游戏《弧光之源》(本刊译做《光辉圣约》)文本汉化测试版也于17日中午12时正式发布，由于版面原因，这两款汉化作品将在下辑为大家做详细的报道。

PSP
最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争

◆Square Enix◆S · RPG◆预定2007年5月10日◆日版
◆1人◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.57 P33/Vol.58 P24/Vol.59 P20

随着发售日的公布，《FFT狮子战争》的宣传工作已经全面展开，相关的新情报也越来越多。在本次报道中，我们将为大家介绍作为新要素登场的通信对战系统，此外还将对游戏中的部分要素做一次系统介绍。据制作人表示，游戏带给玩家的惊喜还不止目前所公布的那么多，对此感兴趣的玩家可要记得关注我们的后续报道哦！

文 雷伊　美编 澄香

FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

通信对战其乐无穷

PSP版的本作相比原作最大的不同点之一，就是加入了全新的通信对战要素。值得一提的是，本作还是"《FF》系列"中首次加入对战要素的作品。在以往的《FF》作品中，大家只能单纯地去培养角色。而在本作中，我们终于可以使用自己用心培养的角色去和朋友们对战了，也算是一大进化点吧。

对战步骤

1 申请

首先，要在酒场支付斗技场的出场费。之后如果想募集对手的话需要选择"受理"、如要加入对战则需选择"申请"。



2 出击

选择"受理"的一方，需要决定规则和战场。进入出击画面后，玩家需要选择参战成员，每场战斗最多可选5名参战成员。

3 设置陷阱

如果在对战规则中设定了"设置陷阱"这一项目，玩家此时需要在战场上设置陷阱。陷阱的种类一共有6种。



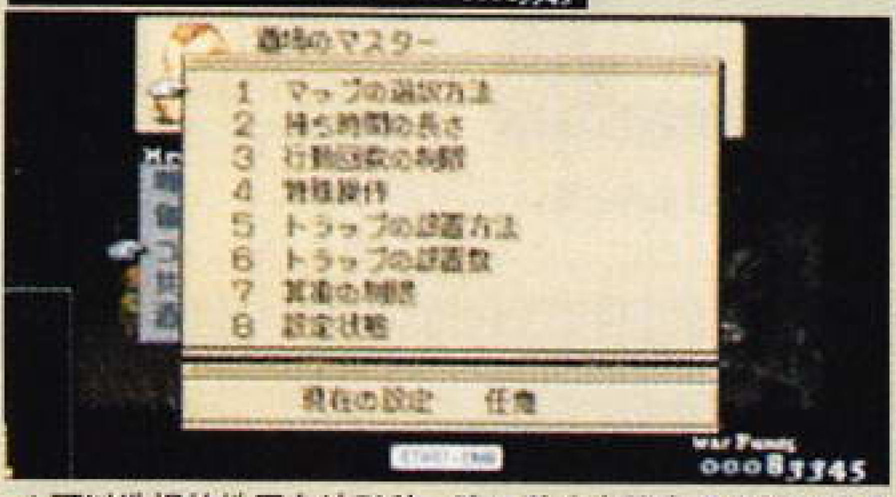


CHECK POINT 丰富的地图和规则

玩家可以在每场对战前设定规则和地图，地图的种类和战斗规则都非常丰富，战斗的一些细节方面都可以进行设定。



◀在这里，玩家可以对战斗的规则进行详细的设定。



▲可以选择的地图多达70种，除了游戏本篇中登场的经典地图外，还有对战专用的地图出现。

CHECK POINT 独特的对战系统

通信对战模式中加入了许多在本篇中没有的新要素，比如设置陷阱等等，这些新要素无疑会使两人之间的热战得到升华。



▲不幸踩到陷阱时也不必担心，只需快速输入指令就可以顺利解开陷阱。



▶当角色头上出现叹号时按下○键，就可以使攻击效果变得更加明显。

CHECK POINT 即使战斗不能也不用担心

对战中获得的职业点数、报酬道具和提升的职业等级是可以带到以后的战斗中去的；而人物等级、状态、金钱、装备武器等则会在战斗结束后复原。这样一来，在通信对战时就算有我方角色战斗不能也无需紧张，因为这些角色并不会像本篇那样变成水晶，而只是暂时退出本战而已。相应的，就算有武器装备在对战过程中毁坏，战斗结束后它们也还是会复原。



▲被破坏的武器在战斗结束后又会回到我们手上。



▲就算有角色战死也不用担心。

4 战斗开始

对战双方将分为红蓝二组进行战斗。与通常的单人游戏时一样，战斗成员的行动次序都是由CT值来决定的。



5 战斗结束

只要有一方的战斗成员全灭，战斗就会结束。如果在对战规则中设置了限制时间，那么当时间耗尽后战斗也会结束。



6 获得报酬

战斗结束后玩家将获得宝箱，宝箱中的物品是完全随机的。获得宝箱的数量会根据胜负情况变化，就算是战败者也可获得宝箱，当然数目就会相对少些。



召唤士和召唤兽

大魄力的召唤模式是“《FF》系列”的一大特色，本作中玩家也将可以在战斗中召唤出各种召唤兽，而拥有这种能力的职业自然就是召唤士了。



▲召唤士的技能不仅实用，还具有观赏性。

召唤士

精通召唤魔法，能够在战场上借助召唤兽之力来进行战斗的职业。召唤的效果非常多，不仅包括了攻击系，还包括了支援系。攻守均可的特性使这个职业成为了战场上的主力。

部分召唤兽介绍

巴哈姆特

庄严的龙王。口中喷出的火焰可以给予指定范围内的所有敌人伤害巨大的无属性攻击。

巨像兵

拥有坚硬岩石外表的召唤兽。召唤之后可以提升我方同伴的防御力。

希瓦

操纵冷气的美形召唤兽，可以给予指定范围内的敌人冷气属性攻击。

独眼巨人

拥有巨大独眼的召唤兽，可以攻击到指定范围内的所有敌人。

拉姆

拥有巨大独眼的召唤兽，可以攻击到指定范围内的所有敌人。

左右战况发展的要素

战斗时的天候

伊瓦利斯的世界存在着雨季与旱季。根据所处季节和月份的不同，降雨概率也不同。雨天对魔法和移动有着很大的影响。


▲一旦下雨，泥泞的沼泽将会变得非常碍事。

雨天时的影响

- 炎属性魔法威力下降
- 雷、冷气属性威力增强
- 经过沼泽时所消耗的移动力变大

地形高低差

本作的地图存在着高低差的设定。在高低差较大的地方，就算是与自己相邻处的敌人也不一定能够攻击到。


▲每种职业能够跨越的高度都是不同的。



▲使用弓箭时，站得越高射得越远。

受高低差影响的要素

- 各职业的可移动范围
- 剑、弓等武器的攻击范围
- 范围魔法的有效范围

角色的勇气与信仰

本作中的每位角色都有着勇气值(Brave)和信仰值(Faith)的设定。这两个数值看似不起眼，但同样对战斗起着非常重要的作用。勇气值会影响"反应技能"和物理攻击力，要是该数值太低，那么角色就会进入懦弱状态；信仰值会影响魔法威力和成功率，数值越高魔法威力越大，不过如果该数值过高，角色就会放弃战斗。



▲信仰值过高时，画面中会出现警告。

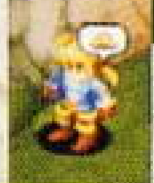

▲进入懦弱状态后，角色会逃离战场。

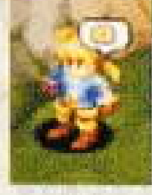
异常状态

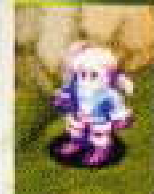
异常状态是很多RPG、S·RPG中都有的设定，本作也不例外。我们将本作中较具代表性的异常状态分为了三类，在这里为大家进行系统介绍。

辅助状态


重生
陷入战斗不能状态后，只要经过一回合后可以自动复活。


物理防御
提升角色的物理防御力，一定时间后效果消失。

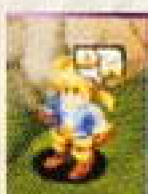

魔法防御
提升角色的魔法防御力，一定时间后效果消失。


活力
每次行动后都会自动回复HP，一定时间后效果消失。

妨碍状态


毒
在一定时间内，每次行动后都会损耗HP。

青蛙
变成青蛙，行动受限，战斗能力也会降低。


不动
定在原地无法行动，一定时间后效果消失。


死之宣告
头上出现倒计时，为0时陷入战斗不能状态。

其他状态



反弹
会反弹任何魔法攻击和回复魔法。


信仰
提高信仰心，所受魔法效果均为最大。


纯真
丧失信仰心，不受攻击魔法和回复魔法影响。


狂暴
攻击力提升，但无法由玩家操作。

受星座影响的相性

本作中的所有角色、无论是人是兽都有生日设定，并由生日决定其星座。游戏中一共有十二个星座，各个星座间都有相性存在。相性不仅会影响战斗时的攻击力和回复魔法的回复量，甚至还会影响技能的成功率。下面我们以回复魔法的效果为例来说明相性的作用。


▲除了星座外，性别也会对角色相性造成影响。



文 雷伊 美编 紫枫





实力超群的高级神罗战士"1st"的一员。为人认真，自律性十分高。经常和扎克斯一起行动，所以非常信赖他。与萨菲罗斯和杰涅西斯之间有着密切的关系。

Angeal Hewley
安吉尔·休雷

▲从扎克斯的对话中似乎可以看出，有人认为安吉尔背叛了他。

CHECK POINT
扎克斯全名首次公开！

扎克斯这个名字虽然在最初的《FF Ⅶ》中就已经出现，但厂商一直都没有公布他的全名。在以扎克斯作为主角的本作中，他的全名终于得以首次公开。"Fair"的含义为"公正"，但与"Weather"相连的话则有"晴天"的意思。"《FF》系列"的不少主角名字都和天气有关，比如《FF Ⅶ》的主人公Cloud代表阴天，而《FF X Ⅲ》的主角Lightning代表雷电等等。另外，据制作人表示，Hewley这个名字源于希腊文，也有着其特殊的含义。

Zack Fair
扎克斯·费尔

正以"2nd"的身分努力磨练技术的神罗战士，目标是有朝一日能够晋级为"1st"。因为崇拜英雄而成为了神罗战士，是一位十分开朗的青年，浑身充满着活力，只要想到什么就会马上去做。

CRISIS CORE
FINAL FANTASY Ⅶ ™
クライシス コア -ファイナルファンタジーⅦ-

在《怪物猎人 携带版 2nd》发售后，这款《CCFF Ⅶ》恐怕是目前PSP平台最受玩家期待的作品了。本作目前的开发进度约为70%，制作人希望在今年5月举行的Square Enix Party 2007中，能够为大家提供该作品的最新试玩版。这次为大家带来的新情报有很多，不仅包括了在本作中首次登场的新人物，还有战斗系统的进一步介绍。一切都在表明，这款曾经遥不可及的A·RPG离我们已经越来越近了。

PSP 危机之源 最终幻想Ⅶ
クライシス コア -ファイナルファンタジーⅦ-
◆Square Enix◆A·RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.41 P4/Vol.57 P27

就算是面对两名强大的敌人，安吉尔的脸上都没有表现出一丝怯意。注意看他手中的武器并不是大剑，而是神罗战士实用的普通长剑。

用彼此手中的剑来对抗吧！

目前仍被谜团包围的男子杰涅西斯。他的人物建模和声优都由日本明星Gackt担任。

三人对决！

安吉尔、萨菲罗斯和杰涅西斯三人在裘侬（ジュノン）的对决。原本是好友的三人为什么会在此地进行对决呢？

手持大剑的两名男子

本作的主角扎克斯和安吉尔之间似乎有着类似于师徒的关系，而这个部分也将成为《CCFF Ⅶ》的主轴。两人之间有着很强的信赖关系，比如安吉尔会用平常不太使用的大剑去保护扎克斯等等。在本作中将会揭露安吉尔将大剑传授给扎克斯的过程，那这把大剑由扎克斯之手授予克劳德的来龙去脉也会在游戏中讲述吗？


对于安吉尔来说，扎克斯的安危比手中的大剑更重要。


米德加尔的一幕。安吉尔的背后长出了白色的翅膀。

执行任务的两人

俺は貧乏性なんだ

为了结束与乌台（ウータイ）间的战斗，扎克斯与安吉尔将执行一项秘密潜入任务。两人之间的关系非常默契，有时偶尔还会互相开对方玩笑。据制作人表示，两人对话中的“笨苹果”（バカリンゴ）在游戏中是个出人意料的重要道具。



笨苹果指的究竟是什么呢？

神罗公司的两大组织——塔克斯和神罗战士（Soldier），将在本作中担当相当重的戏份。塔克斯是直属于高层的特殊部队，而神罗战士则是神罗公司的私人军团。

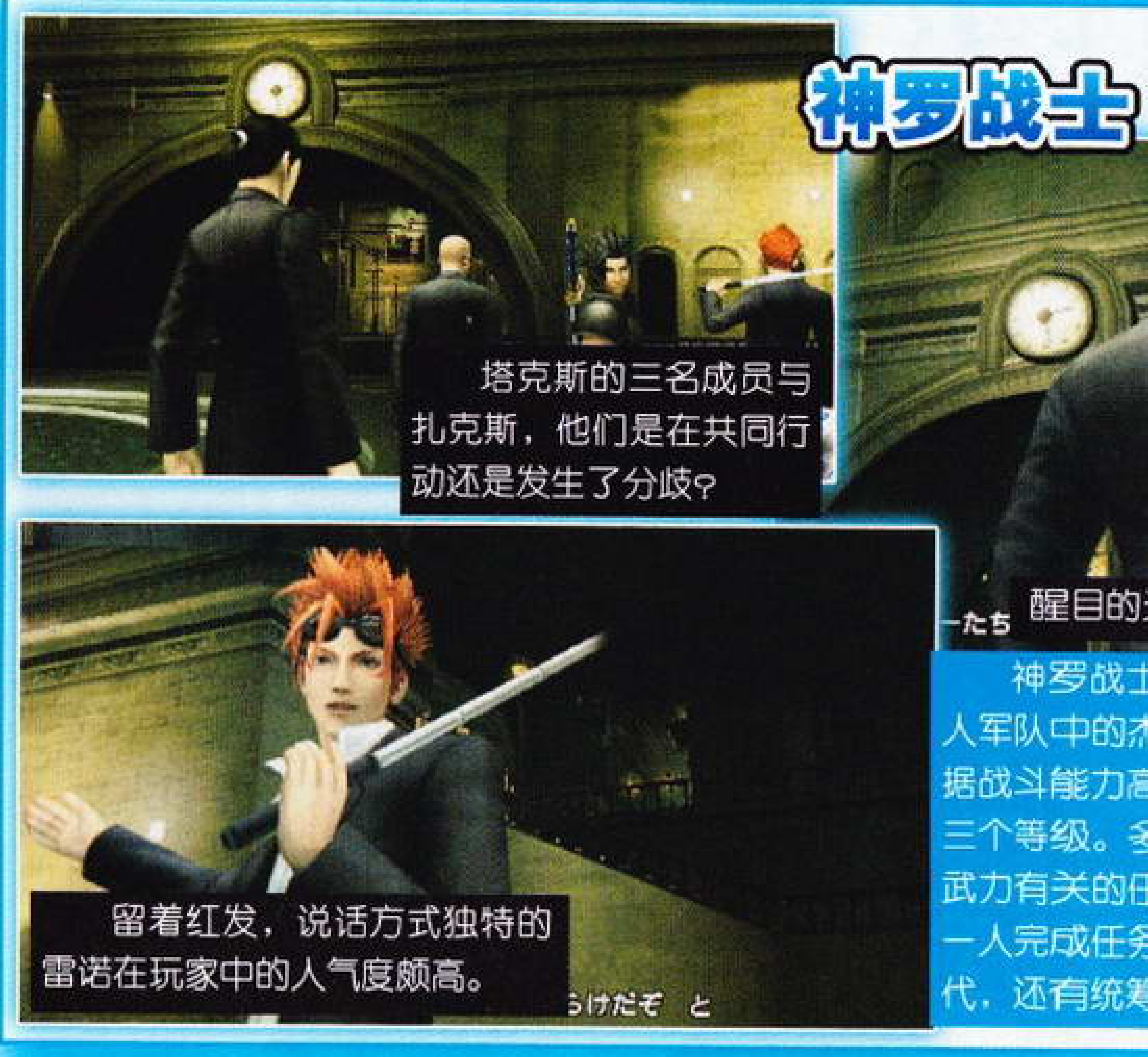
塔克斯



能够完成小到情报收集，大到歼灭敌对势力的所有任务，是直属于神罗公司高层的特殊部队。每位成员都有高超的战斗能力，成员间的合作意识也非常强。塔克斯成员雷诺和鲁德几乎在《FF Ⅶ》的所有相关作品中都有登场过。

活动于神罗旗下的两大组织

神罗战士



塔克斯的三名成员与扎克斯，他们是在共同行动还是发生了分歧？

醒目的光头是鲁德的象征。

留着红发，说话方式独特的雷诺在玩家中的人气度颇高。

神罗战士是授予神罗公司私人军队中的杰出士兵的称号，根据战斗能力高低被分为1st～3rd三个等级。多数情况下是执行与武力有关的任务，有时也会独自一人完成任务。在本作发生的年代，还有统筹他们的机构存在。

冷静的神罗战士统筹者 拉扎德

统筹神罗战士的拉扎德（ラザード）是在本作中首次出现的新人物，看起来像是一位以头脑取胜的智者。

統括のラザードだ

本作中也会提到与拉扎德相关的故事，他究竟是一个有着什么样命运的人物呢？

正在乌台执行任务的扎克斯。优秀的战斗能力令敌方也想将其纳入麾下。

ウータイ兵長

貴様はここで殺すには惜しい人材。

神罗战士们的战斗

之前的报道中已经介绍过，本作的战斗不需要切换场景，在遇到敌人后会直接开始战斗。作为一款A·RPG，本作对动作性有着一定要求，需要不停地在战斗中切换选择指令。此外，战斗中还存在着一些随机奖励因素。这样一来，就算是不擅长动作游戏的玩家玩起来说不定也会非常轻松。

用华丽的招数解决敌人吧！



连续选择“战斗”这一指令，就可以形成连续技。此外，发动技能还可以施展大范围的攻击或魔法。

各式各样的敌人也会使用强力的必杀技。此外，据制作人表示，虽然本作的剧情只有一条主轴，但分支事件却有很多。许多强力的魔石是或许只有在支线情节中才能取得哦。

全新的战斗系统 数码意念波

位于战斗画面左上方的转盘被称为“数码意念波”(Digital Mind Wave，以下简称DMW)。三个转盘会自动转动和停止，转动的时候需要消耗SP。转盘中的人物头像和数字会分别转动，并会按照停止时显示的头像与数字组合出各种效果。

1 提供随机奖励

DMW的转动完全是自动随机的，玩家无法对其进行控制。根据停止时的头像和数字，玩家可以获得各种随机奖励，包括提升HP最大值、回复MP等等。这些附加效果即使战斗结束了也可以维持下去，因此在BOSS战前通过S/L大法来提升能力说不定会对战斗有很大帮助。



转出一个数字7，扎克斯获得7点HP奖励。

2 DMW扩大

DMW上的图案将直接与扎克斯的记忆相连，而这也正体现了神罗战士将记忆化为力量的作战方式。只要凑到两个相同的图案，就会进入听牌状态，DMW便会扩大。



DMW扩大后，将会全屏显示。



极限技“陨石雨”发动时的效果非常华丽，杀伤力也相当惊人。

3 发动极限技

在DMW扩大后，只要凑齐第三个相同图案，就可以发动强力的极限技。极限技的招式和效果会根据所凑图案的不同而发生变化。除了拥有强力的必杀技外，还有实用的回复技能。



文 胧月 美编 咕噜

すばらしきこのせかい

NDS 美妙世界 すばらしきこのせかい

◆Square Enix◆A・RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi连接

相关报道 Vol.49 P61

从去年东京游戏展开始算，我们认识这款新概念A·RPG差不多也有半年时间了。厂商隔三差五地公布个把摩登有型的新角色来馋一馋玩家，却又恶作剧似的迟迟不肯发表游戏的确定发售日，带着被吊得越来越高的胃口，让我们继续借着"前线"来看看主人公们怎么把这场"死神游戏"玩下去。

It's a Wonderful World!

高楼下的十字路
和秋叶原形成鲜明对比的火辣女孩
以及那仿佛永远不会停止流动的人潮
这些构成了我们认知中的涩谷表世界

收到来自"死神"的Email的音操和四季
从他们来到涩谷开始
这里就成为了恐怖生存游戏的舞台

新伙伴登场！

桐生义弥

全身是谜的冷酷少年

和四季一样，义弥也会成为音操的同伴而参与涩谷的生存游戏。头脑灵活、态度傲慢，这样的男二号往往是队伍中的军师级角色。游戏中他虽然经常与音操协力战斗，但谁能保证这样的家伙是不是在利用我们的男主角呢？

▼正当音操为生存游戏奔命之际，自来熟的义弥却唐突地提出"无视所谓的'任务'好了"。





▲义弥口中的"涩谷杰克"对于音操来说是一个完全陌生的词汇，显然他知道这生存游戏背后的更多内幕。

与音操的协力作战

和四季一样，义弥的战斗画面在上屏显示。不过他的卡片系统和四季不同，需要根据画面上方数字右下角的箭头符号来判断选择左下方的数字，当然如果可以全部选择正确，也可以和下屏的音操发动连携必杀技。



和四季不同的卡片系统





◀ 义弥可以将环境里的各种物体砸向敌人。

徽章系统公开

游戏中拥有300种以上的徽章，这些徽章能赋予音操各种各样的特殊能力。装备这些徽章后并在战斗中用触控笔适当操作，就能发动强力的技能。

爆裂射击

向触控笔点击的地点施放火焰，落地后产生的爆风也有相当威力。



冰山攻击

在触摸屏自下而上快速划一条线，就能召唤出巨大的冰柱发动攻击。





急速冲撞

用触控笔拖拽着音操，然后滑动笔尖，音操就会



向该方向冲撞过去，给予挡路的敌人以打击。



黑洞



用触控笔在空中画一个圆圈，模拟黑洞能将敌人一举吸入。

"死神"三人现身

"死神"组织是涩谷生存游戏的始作俑者，该组织的成员数目前不明，不过可以肯定他们是一群富有个性的实力者。在本作中他们不光要扮演裁判的角色，同时也会作为强大的敌方BOSS挡住音操的去路。



◀制裁主角们的"罪"？东泽的台词让人有一探究竟的欲望。

东泽洋大

魁梧的20岁青年

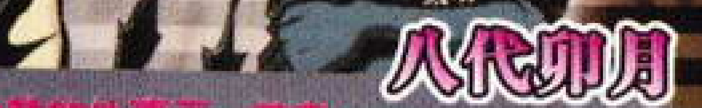
拥有大叔面孔的他实际却只有20岁，巨大的块头威压感十足，相对地把背上那对死神之翼衬托得可爱无比（笑）。他是否拥有三人中最强的破坏能力呢？



狩谷拘辉

"死神"中大哥一般的存在

体型瘦削、语气悠然的狩谷给人相当靠得住的感觉，是个硬派且责任心强的死神。平时一般和同为死神的八代卯月一起行动，经常以相当平缓的语气逗得对方大怒。



冷静的外表下，其实……

尽管卯月的人设图给人以成熟稳重的御姐形象，可是在实际游戏里，我们更多看到的她却表现出一副瞪眼竖眉的夸张神貌，是三人里脾气最贴近普通人类的一个。

胧月按

ACG作品中此类的敌方组织已屡见不鲜。成功的如"幻影旅团"，神秘、美型、个性、强大的共通点使得他们往往比主人公队伍更得人气；失败的如"晓"，前工后拙的描绘不禁让我们为岸本的才思不足而遗憾万分。从SE目前公布的"死神"组织成员的人设图来看，多少有一点"幻影旅团"的影子，希望届时能看到不负众望的魅力反方。



战斗！运用超能力搜索敌人！

本作中的遇敌方式既非踩地雷，也非普通的可见式。玩家需要通过"超能力扫描系统"对场景进行搜索，届时下屏会出现"噪音标记"，点击该标记就能进入战斗了。



▶点击触摸屏右下角的徽章，就能进入超能力扫描模式。

通过超能力扫描，下屏显示出诸多噪音符号。如果能够快速点击复数枚符号，就能像如图显示的"4 CHAIN"那样进入连续作战模式。这对玩家的能力是相当的考验，当然如果赢得胜利，不光获得经验值大幅上升，也有更大几率获得好的道具。

文 雷伊 美编 咕噜

《FF XII 亡灵之翼》即将于下个月发售，这次我们为大家送上的前线"特大号"中有着很大的信息量，不仅将介绍梵和潘妮萝的新同伴，还将介绍召唤兽和新的飞空艇、新的敌人，希望大家看得过瘾！

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

NDS 最终幻想XII 亡灵之翼
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング
◆Square Enix◆RPG◆预定2007年4月26日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.49 P56/Vol.55 P52/Vol.59 P24

新的敌人们

对雷姆列斯的和平造成威胁的空贼们，也是梵与潘妮萝等人的敌人。他们的目的，是寻找出圣晶石，而圣晶石则是接近"永远"的关键。为了完成该使命，他们会从称为圣石的石块中呼唤出召唤兽。而授予他们这种力量的，正是翼之裁判。



◀这帮家伙为了满足自己的欲望，而对翼之裁判言听计从。为了获得圣晶石和梵一行人展开了争斗。

裁判登场！



翼之裁判
Judge of Wings

身穿甲胄，出现在雷姆列斯的神秘人物。据说他具有解读人心的能力，还会操纵强力的召唤兽。他的本名和种族都是谜团，传闻他企图支配整个雷姆列斯。



▲席克族的空贼，不知道实力如何？

梵的新同伴们

凯兹
Kytes

将梵当成大哥哥的孤儿。怀着对空贼的憧憬，与其他孤儿们组成了一支准空贼团。受旅行归来的梵影响，开始努力学习魔法，为成为真正的空贼而奋斗着。虽然个性比较直率，但也有比较慎重的一面。

《FFXII》中的造型

◀凯兹曾经帮助过梵等人，并从此跨出了成为空贼的第一步。

▶凯兹经常拿梵和潘妮萝开玩笑。



菲萝
Filo

仰慕梵的孤儿少女，与凯兹同为准空贼团的一员。因受梵的刺激而开始使用能在天空飞翔的浮游滑板。

《FFXII》中的造型

▲菲萝虽然年纪不大，却颇有领导能力。

▶由于性格太过活泼好动，有时也会招来麻烦。



托玛吉

Tomaj

在拉巴纳斯塔的酒吧“砂海亭”工作的青年。与梵等人一起行动，并为众人提供各种帮助。脑海里似乎蕴藏着许多危险的小小梦想。





▲在酒吧工作的同时，还会学习一些买卖的知识。据说这个从来不请客的家伙存了很多私房钱。

▲托玛吉的专长是具备敏锐的洞察力。

梵等人的魔法和技能

梵等人除了可以使用普通攻击外，还可以使用魔法和技能。每位同伴在升级后都可以习得固有的魔法和技能。

乱射（芙兰）



◀用无数弓箭射向敌人的远距离攻击。

双重打击（梵）



◀能够快速给予一名敌人连续两次攻击。

跳跃（琉多）



◀从高空跳下给予敌人攻击，这个技能也可以用来回避敌人进攻。

烈焰（凯兹）



◀能够给予范围内的全体敌人攻击，是序章就可以使用的实用魔法。

信仰之舞（潘妮萝）



◀跳出舞蹈提高范围内同伴的集中力，强化他们的魔力。

每位角色都有自己的必杀技！

当必杀技槽积蓄满后，同伴们可以使用威力巨大的固有必杀技。

谋反局势（巴尔福雷）



◀放出分身跳到高空，令巨大的陨石对准敌人落下，是一种超强的必杀技。

深红融合（梵）



▲用积蓄在拳头上的能量弹重创敌人。

飞空驱动（菲萝）



▲将元气分给同伴们，促使他们立即行动

全新的飞空艇公开！它的名字叫贝露茱号！

本作中梵等人的交通工具名叫“贝露茱号”，与《FF XII》中的飞空艇不同的是，它具备着宛如生物般的外型设计。而在本作标题画面中的飞空艇，也正是贝露茱号。据悉，贝露茱号是突然出现在拉巴纳斯塔的，刚出现时外侧覆盖着厚壳，它内部毫无人迹，有的只是从未见过的魔物。当梵等人踏上这艘“幽灵船”时，贝露茱号突然对他持有的“古雷巴多斯的秘宝”产生了剧烈反应并破壳而出，朝着浮游大陆振翅飞去。

舰桥 决定今后要前往的地方

在这里，玩家可以和同伴们进行对话交流。除了一些日常性的对话外，还可以获得和下一个目的地相关的情报。此外，这里还可以查看能够接任务的留言板，以及同伴们偶尔去撰写的航海日志。



甲板 迎战敌人

在视野广阔的甲板上没有召唤之门，能够应对突然出现的飞行系敌人。不过因为在飞行过程中出现的敌人多具有飞空能力，因此对某些无法飞行的我方同伴来说，这里将成为对他们不利的战场。在甲板上与敌人战斗时，菲萝、琉多以及具有飞行能力的召唤兽将成为战斗的核心。



◀空中战打起来的激烈程度丝毫不亚于地上战。

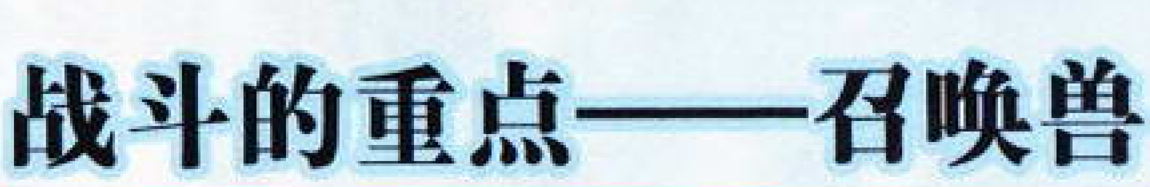
休息室 崭新的生活空间

休息室的空间非常大，其规模甚至不亚于一个小镇。潘妮萝会在这里经营咖啡厅，而此处可利用的设施与外观，也会随着流程的推进和特殊条件达成情况而发生变化。



▼如《FF XII》中“空贼的秘密基地”一样，每达成某个特殊条件，这里就会盖起一座纪念碑。

▲托玛吉会在此经营商店，不用担心道具会不足。



战斗的重点——召唤兽



在雷姆列斯，有着一种被称为圣石的神秘石块。通过圣石的力量，能够与来自异世界的召唤兽签订契约。召唤者会根据自身能力拥有一项叫做“容量值”的数值，召唤者无法召唤超过自身容量值的召唤兽。不过对于那些消耗容量值较低的召唤兽，一场战斗中可以同时召唤许多只，这也是在以往的《FF》作品中从未出现过的设定。

签订契约时所用的执照环

在取得新召唤兽时必须使用一种叫做“执照环”的神秘物品。环上的圆孔分别对应各种召唤兽，可以利用在游戏过程中取得的圣石来获得新的召唤兽。本作中取得的召唤兽种类和顺序都可由玩家自由决定。



▲玩家需要边用触控笔转动执照环，边寻找出想要签约的召唤兽，然后把圣石镶嵌进相应的圆孔中。

▲玩家只能和邻接于已签约召唤兽圆孔的新召唤兽签约。此外，游戏中还有必须满足特定条件才能签约的召唤兽。



希瓦

“《FF》系列”的人气召唤兽冰女王希瓦，使用的必杀技为华丽的“钻石星尘”。

▲召唤希瓦需要消耗相当高的容量值，一张地图中最多只能召唤一个。

达令希瓦

拥有绅士般迷人笑容的召唤兽，外型如同年轻男子。他并不是希瓦的丈夫，而只是情人。除了水系魔法外，还拥有可以使敌人静止的能力。



▲召唤达令希瓦所消耗的容量值比希瓦低，所以可以同时召唤出几个。

▼召唤宝贝希瓦消耗的容量值非常低，召唤一群出来战斗的场面非常壮观。



宝贝希瓦

虽然外型比较可爱，但眼神却冷若冰霜。据说她是希瓦和达令希瓦的孩子。可以从远处施放冰魔法。

召唤兽之间存在密切关系？

正如前面所介绍的希瓦一家存在着关系一样，伊夫里特一族间也存在着紧密联系。这些具备着特殊关系的召唤兽，在执照环上的位置也靠得比较近。因此为了获得想要的召唤兽，不妨预测一下其圆孔所在位置。



魔人
贝利亚斯

不净王
裘克雷因

召唤兽存在阶级之分

根据召唤所需的容量值，召唤兽被分为三个阶级。虽然阶级Ⅲ的召唤兽能力是最强的，但为了平衡性起见，每次最多只能召唤一只。

阶级Ⅰ范例



崇拜伊夫里特的小妖精，以“火焰吐息”来攻击敌人。





伊布利斯

年轻时的伊夫里特。能施展带有火焰的拳法令敌人动作变慢。



阶级Ⅲ范例

伊夫里特

能够把周围的敌人全部烧尽的强力火系召唤兽。

召唤兽有三种类型

召唤兽总共分为近身型、飞行型和间接型三种类型，这三种类型之间呈相克关系。除了召唤兽外，梵等普通战斗成员也会受到这种相克关系的影响。



召唤兽具有属性

梵等人在战斗中呼出的召唤兽分为火、水、雷、土、无和回复等六种属性。如果能够针对敌人的弱点属性进行攻击，那得到的效果将会更加明显。需要注意的是，由于各召唤兽的弱点都不相同，所以即使是火属性的召唤兽其弱点也不一定为水。召唤兽们的弱点属性需要玩家在游戏中慢慢挖掘。


▲在行动时如果可以考虑到弱点属性问题，那么战斗将会更加轻松。



火 萨拉曼达

阶级：Ⅰ
类型：间接
头部与尾巴都带有火焰的小山猪。与火爆的外型不同的是，它的性格非常高雅。会从远处吐出火球来攻击敌人。

水 半鱼人



阶级：Ⅰ
类型：近身
黏呼呼的身体表面非常潮湿。非常喜欢水，当离开水中时，会带上防晒的帽子。擅长使用自己的蹼对敌人展开近身攻击。

雷 奎兹特克



阶级：Ⅰ
类型：间接
虽然长着翅膀，但由于满身的肌肉令身体较重，所以无法在空中飞行。必杀技是发射雷弹。

土 诺姆



阶级：Ⅰ
类型：飞行
外形很像蘑菇的地精灵。借助神奇的孢子之力，可以在空中漂浮。

无 陆行鸟



阶级：Ⅰ
类型：近身
可爱的陆行鸟在本作中并不会担任交通工具，而将投身战场，用其喙部对敌人展开近身攻击。



回复 白兔

阶级：Ⅰ
类型：间接
能够使用初级回复魔法在后方支援同伴，非常喜欢接受潘妮萝的爱抚。

W应援团登场！

在本作中将会有两支应援团登场，除了前作中就已经出现、由一本木龙太率领的"孤高应援团"外，还有全新的"高洁应援团"登场。两支应援团的登场无疑将使游戏内容得到进一步扩充，带给玩家的热血与感动也将是前作的两倍吧！（笑）



热血的《应援团》将音乐游戏与NDS的机能紧密结合，创造了一种全新的音乐游戏方式。时至今日，依然有不少玩家都将这款优秀的作品奉为NDS上的第一神作。可惜的是，励志的《应援团》"应援"了许多玩家，但没能"应援"到自己。虽然它有着绝赞的口碑，却没有得到市场的垂青。开发方iNiS显然不甘心将其埋没为"隐之名作"，在FANS的强烈呼声下，续作《应援团2》终于就要问世了。两年前只被玩家当作异质掌机的NDS如今已毫无争议地成为了日本国民掌机，卷土重来的《应援团》是否也能沾光打个漂亮的翻身仗呢？让我们一起为《应援团2》应援吧！

NDS 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2
燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！应援团2

◆Nintendo／iNiS◆MUG◆预定2007年◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

文 雷伊　美编 紫枫

应援需要帮助的人们吧！

应援团的职责就是为需要鼓励、需要帮助的人们打气。不论需要帮助的人身在哪个角落，只要大呼一声“应——援——团——”，一群热血青年就会马上赶到，为他们鼓气加油。本次报道中首先为大家披露的是关于就职和销售的两则故事，与它们对应的歌曲分别是原唱为スキマスイッチ的《全力少年》和原唱为GOING UNDER GROUD的《VISTA》。



▲可怜的花田刚已经被99家公司拒于门外了。

前作中的花田刚终于要工作了，可惜应聘了多家公司后都是吃闭门羹，更惨的是他的家人还在扯他后腿。这个时候，就只有应援团能帮他了。在应援团的鼓励下，撰写一份出色的求职简历吧！

故事中的这位先生囤积了大量鞋子卖不出去，为了解决这一难题，他决定将鞋子卖给宇宙人！不过身边的人都不支持他，周遭充斥的都是嘲笑与讽刺。让应援团来帮助清空库存，成为宇宙第一皮鞋贩售商吧！



▲穷困潦倒的皮鞋商人去宇宙的票钱也只能靠借了……

流畅的操作方式又回来了！

从目前公布的情报来看，本作在操作方式和玩法上与前作差别不大，玩过前作的玩家应该可以很快上手。本作中究竟会有什么新的玩法出现呢？请期待我们的后续报道吧！



用触控笔操作圆球沿着指示方向划动，注意划动的幅度要和歌曲的节拍相对应。

下屏中会出现标有序列数字的圆圈，圆圈外面的圆环叫做“时间环”，会不断向里侧收缩。当其收缩到数字圆圈边缘时点击圆圈就算操作成功。游戏过程中会不断出现数字圆圈，点击的时候必须时刻注意点击速度和点击次序。

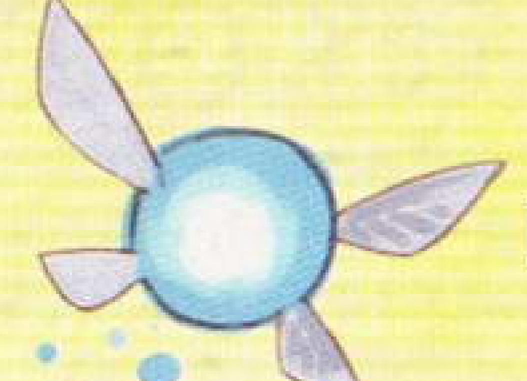






当下屏出现巨大的圆盘时，需要不停地用触控笔在下屏转动画圈。这个动作其实非常磨损NDS的触摸屏，尤其是在高难度下，玩的时候那叫一个心痛啊……

THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass



文 LIKY 美编 咕噜

NDS 塞尔达传说 幻影沙漏
The legend of Zelda Phantom Hourglass

◆Nintendo◆A・RPG◆预定2007年第四季度◆美版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

Vol.47 P30

光环收录

众多NDS玩家热烈期盼的《塞尔达传说 幻影沙漏》自从E3之后就鲜有消息传出，原先预定的“2006年冬季发售”也无声地延了期。在不久前召开的游戏开发者会议2007（GDC 2007）上，这款《风之杖》的续作终于又浮出了水面。这次我们主要来介绍一下展会上提供的联机试玩模式。

地下迷宫的双人对战

本次GDC 2007上公开提供了游戏联机模式的试玩版。在这个模式中两个玩家需要分别控制红、蓝两个林克。目标是在不受到攻击的情况下，迅速收集散落在迷宫中的“三角力量”碎片。游戏开始后，玩家轮流控制各自的林克在迷宫中进行探索，将收集到的三角碎片带到各自所属的颜色区域中。当一名玩家控制林克时，另外一名玩家则控制迷宫中的三个守卫干扰林克的行动。

该模式全程采用触控笔进行操作，几下轻松的点击，林克就会做出移动、投掷等动作。守卫也由玩家控制，只要在下屏画出移动路线，三个石像便会笨拙地按照路线行走了。一但在途中接近林克，守卫会自动进行攻击。如果我们的英雄不幸被打到，两名玩家就会互换攻防位置，刚刚操作林克的玩家转为操纵守卫，而控制守卫的玩家则开始控制林克收集碎片。试玩版共分为三局，每局限时两分钟，规定时间内收集碎片最多的玩家获胜。在游戏的地图中，设有两个蓝色发光的安全区域。在这里林克可以不必担心受到守卫的攻击，两个蓝色安全区域分别设置在地图的顶部和底部，中间有一条地下通道相连，利用这条通道玩家可以操纵林克迅速往返于地图的上下两个区域，而守卫则是无法使用这个通道的。类似这样的设定让游戏的趣味性提高了很多，如何控制顶着三角碎片的林克，巧妙地躲避对手的干扰成了游戏的核心之一。



▲守卫会按照预定画出的路线走。林克，危险了！



▲联机模式中还可以获得各种道具，比如图中提高速度的飞行鞋。



▲走进地图上标出的蓝色安全区域，敌人就无法对林克造成伤害。

风的延续

本作延续了风之仪的剧情，再次出海冒险的林克发现自己的船只迷失在了一片未知的海洋。于是，新的探索之旅由此开始了。本作的舞台主要由三个大的岛屿和一个巨大的地下监狱组成，许多《风之杖》中的角色也将再度登场。

回旋镖的进化

塞尔达的经典道具——回旋镖又有了新的创意，这次的回旋镖是可以按照触控笔画出的路线来飞行的。相信无论是解迷还是攻击，回旋镖都会对玩家有相当大的帮助。





▲利用回旋镖一次性点燃周围的五盏灯。

对抗模式

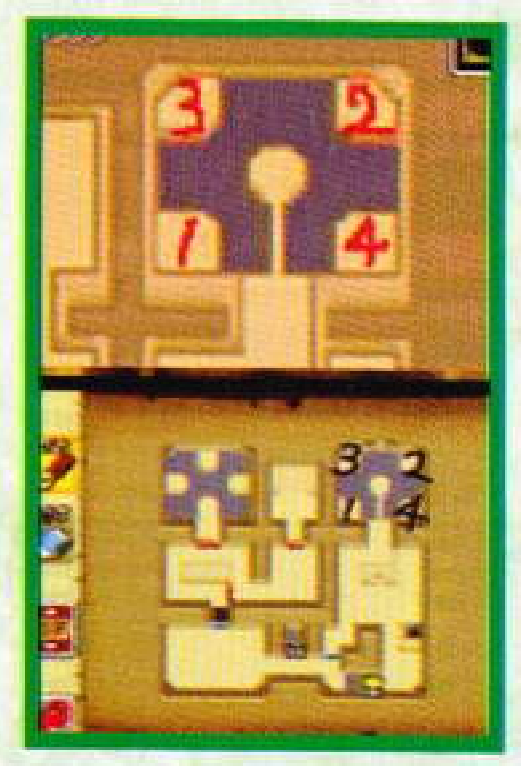
在官方影象中，我们看到了林克和BOSS战斗的时候会触发对抗模式，比如和持剑的BOSS拼刀以及挣脱螃蟹的巨爪等等。触发这个模式之后，下屏会出现对话框提示。按照提示在框内来回滑动触控笔就可以进行对抗了。相信这样的创意还有很多。



▲和林克拼刀的女子，看上去并不像是敌人，到底发生了什么呢？

随心所欲地绘制地图

先前就公布过的地图绘制模式已经有了更多的消息。玩家不但可以随心所欲地在地图注上方便自己记忆的文字标记，甚至某些迷题本身都需要利用这个功能才能解开，大期待啊。



▲四个房间分别被标上了记号，这个迷题是什么意思呢？



▲迷宫里，有了地图绘制功能就不怕忘记走过的路了。



▲巨大的螃蟹，一定是BOSS级的敌人。



▲林克被长相猥琐的男人抓住了，难道他就是本次故事的幕后黑手？

文 琉璃 美编 轩雨



通常提到卡片游戏总是会让人想到游戏中那些复杂的规则、繁杂的系统以及多变的卡片组合，这些都让不少人望而却步。但是现在不用再担心了，即将由Hudson推出的这款卡片游戏号称将以绝对简单的系统来让人享受卡片游戏绚丽的画面以及有趣的战斗模式。看着这些色彩斑斓的美丽卡片，这次不必再担心难于上手而无法体验游戏的魅力了！

NDS 元素怪兽（暂名）
エレメンタルモンスター（暂名）
◆Hudson◆TAB◆预定2007年7月◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

6张卡片定天下！



作为一款卡片游戏，本作同样有着数量丰富、画面绚丽的大量卡片们，总数多达160张以上的。同样是卡片游戏，本作却大大降低了入门的门槛。游戏中每次战斗所需要使用到的卡片只有1～6张，而且组合简单，规则也不繁琐，可以让所有的Light User轻易上手，同时也能在战斗空余充分欣赏由各大名家绘制的魅力卡片。不过，简单的卡片组合不表示战斗时会缺乏变化，开发商独特创意的"翻牌"系统能让简单的战斗变得更加惊心动魄。下面就让我们一起来看看本作简洁、独特的战斗系统吧！



最多利用6张卡片进行战斗！



在这三个位置中放入正、反位的卡片

在游戏中组合卡组的时候，共有3个地方可供玩家部署卡片，而每个位置还可以再细分为正位卡片和反位卡片。在每个位置安排好各个正、反位的卡片好就算完成了整个卡组的组合。战斗中就会依照玩家所部署好的卡片召唤出怪兽，来与对手的卡片怪兽进行对决。



合理利用MANA



每张卡片上都有设定被称为"MANA"的消耗值，玩家在组合牌组的时候需要合理考虑卡组消耗值的搭配，整套卡组的总消耗值不能超过你所拥有的总MANA值。通常越是强力的卡片消耗的MANA值就越多。



登场卡片总数目超过160张！

游戏中玩家可以将两张卡片粘贴成正反位的一张组合卡片，然后再将这样的组合卡片放到三个空位中。如何在160多张卡片中搭配出自己需要的卡组就看玩家自己的安排了。

规则二 简单而不简陋的战斗！

组合好自己的卡组后，就可以开始游戏的战斗部分。先召唤出一只卡片怪兽，然后从怪兽本身所自带的两种攻击方式中选出一种，之后便可以将其投入到正式战斗中。在和对手召唤出的怪兽对战时若是陷入了不利的境地，也可以中途更换怪兽来突破困境。

战斗流程图解

1 召唤怪兽



◀从自己部署好的卡组中选择一只怪兽实行召唤，之后让其投入战斗即可。先预测对手的怪兽，然后再决定自己的召唤兽顺序吧！

2 下达指令

▶不同的怪兽能使用不同的攻击方式，玩家需按照对手属性为自己的怪兽指定一个攻击方式。如果有足够的MANA的话，还可以指定其他待机卡片进行支援攻击。





3 开始战斗

◀设定好一切后便可以开始真正的战斗了，战斗会一直持续到其中一方的所有怪兽被打倒为止。

规则三 利用翻牌系统来一举扭转战局！

本作特有的“翻牌系统”能在你最危难的时刻一举扭转战局。利用部署卡片组合时安排的正、反位组合卡片，就可以发动本作独有的“翻牌系统”。所谓的“翻牌系统”就是在正位的卡片怪兽被打倒的瞬间，部署在背面的怪兽发动技能乱入战斗。一旦发动了翻牌技能，反位的怪兽一登场就会发动强力的技能，所以就算陷入了绝境也有可能因此一举将形势逆转！



发动翻牌技能

▶▲正位怪兽被打倒的瞬间，反位的怪兽登场了！



扭转战局

◀只在翻牌时才会发动的强力技能，能迅速挽回劣势。

由众多名画家亲手绘制的本作卡片！







还记得“《太鼓之达人》系列”中那些活泼可爱的角色们吗？如今和他们有着同样可爱面容的新角色们又要在NDS上上演黑色的校园喜剧。游戏中可爱的主角水色妹妹为了能将自己的暗恋之情传递给心上人，不惜使用一切手段。下面就让我们一起来看看这款有趣的恋爱游戏吧！



みずいろブラッド

NDS 水色学园 みずいろブラッド

◆NBGI◆ACT◆预定2007年6月◆日版

◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定



文 琉璃 美编 紫枫

即使摧毁一切 也要让心上人感受到自己的爱！

由横尾有希子小姐担当人设的本作角色风格与《太鼓之达人》非常相似，但你若要以为本作又是一款温馨、可爱的小游戏的话，那你就大错特错了！本作是一款充斥着黑色幽默以及暴力美学的游戏，游戏中的角色们常常会使用一些“残忍”的手段来达到自己的目的。游戏主人公水色妹妹就是这样的一个角色，她和朋友们就读于充满着死亡与爱情的“血色学园”，水色妹妹为了向自己的暗恋对象——同班的酷哥加藤同学表达自己的爱意，会不惜一切代价摧毁挡在她爱情道路上的情敌以及阻碍。当然这中间水色妹妹也会成为别人障碍，被毫不客气地处决掉哦！

已经很久没有被人这样砍过了说



感受前所未有的独特黑色幽默！

情敌退散！ 水色妹妹的不爱即死大作战！



▲上面的这个汉字应该怎么念？这肯定难不倒水色妹妹了。

游戏中，水色妹妹为了能让自己的恋情美梦成真，就必须利用各种各样的小游戏来击破所有的障碍。本作中主要是利用触控笔来书写文字的方式来完成的输入游戏；除此之外还有必须要通过看准时机触击画面来躲避障碍物的动作类游戏；当然还有节奏感十足的演奏类游戏！比如，在课堂上用文字接龙游戏来让情敌知难而退，在放学途中利用赛跑游戏与加藤同学来一次“偶然”邂逅。若是能顺利过关，说不定恋情真的会成真哦！





▲根据旋律选择与上面的对应的单词文字。

在小游戏中会出现不少水色妹妹的同学来妨碍她的恋爱之路，比如说常常在放学路上制造障碍的便便同学，总是利用一些卑鄙手段虐待他人的黑原同学，还有同样暗恋加藤同学的爱情鱼糕妹妹。

挡在我恋情之路上的家伙，统统给我闪开！



这可是只有在NDS上才能体会的游戏哦！



▶在下面的触摸屏上输入水色妹妹所给出单词中的问号部分，能提高学力哦！

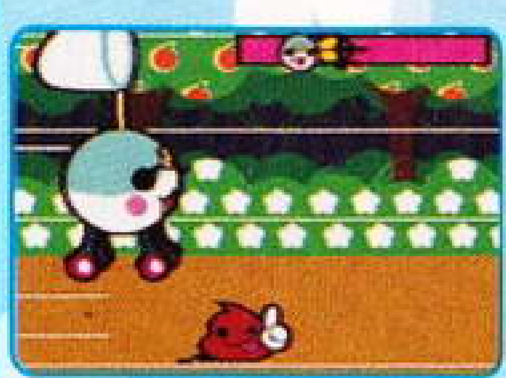
各种类型的丰富游戏！

文字类

文字接龙决胜负！作为好友兼对手，这场游戏的胜负自然是关系到对加藤同学的爱了！

竞速类

奋力追赶前方的加藤同学，但是一旦踩到了便便可是会前功尽弃的哦！





节奏类

根据节奏击打飞过来的雪球，但是也要小心爱情鱼糕妹妹的偷袭。





本作中最大的乐趣就是看这些魅力十足的角色们利用各种黑色幽默为我们上演一场青春热血的校园喜剧。每个迷你小游戏都有漫画般的喜剧开头和结尾，来为你讲述水色妹妹和她的同学们之间发生的各种爱与血的故事。



◀就算平日里爱情鱼糕妹妹和水色妹妹感情很好，但作为情敌的存在，水色妹妹是绝对不会手软的。



▲为了自己的恋情能够顺顺利利，水色妹妹总是和作为孩子王的黑原同学打架。



▲为爱而充满干劲的水色妹妹，加油吧！

魅力十足的可爱主角们

统统都是些为达目的不择手段的家伙！

顽皮过头的孩子王
黑原同学

水色妹妹
恋爱中的无敌机器人



长相可爱的纯情少女
爱情鱼糕妹妹

帅气的机械酷哥
加藤同学

文 雷伊 美编 紫枫

NDS 股票交易师 瞬
株トレーダー 瞬
◆Capcom◆AVG◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆无对应周边
相关报道 Vol.53 P18

由Capcom制作的《股票交易师 瞬》是一款在优秀的剧情中穿插着丰富炒股知识的作品。通过游戏，玩家不仅可以学到能用于现实炒股的知识与技巧，更可以体验到现实中很难体会到的爽快炒股感觉。在这次的报道中，我们将为大家介绍游戏主人公相场瞬的父亲相场一平，同时还将针对游戏中独特的交易部分作进一步解说。



股市魔术师 相场一平

令相场一平消失的，究竟是何方神圣？

▲相场一平身后的黑影应该就是将其击败的人，这个黑影的真实身分究竟是谁呢？

▶相场一平赚来的钱几乎都捐助给了慈善机构，无论从为人还是操盘手的角度来看，他都是一位很了不起的人。

传说中的股票交易师，曾经被人称为“股市魔术师”。虽然有着丰硕的战绩，但自从五年前在与某人的交易对决中败北后，便失去了踪影。

交易部分进一步解说

本作在结构上分为冒险部分和交易部分两大版块。在冒险部分中，玩家可以四处移动购买物品和发展剧情；在交易部分，则要与竞争对手展开激烈对决。股票交易部分又细分为单独交易和竞价交易两种交易类型。股票交易的一个重点就是利用各种情报来预测股价的推移，而本作的对决系统则是将股票的这一精华再度升华后的产物。

交易部分的两种交易类型



▲交易中心内有着各种各样的设施，四处走走说不定能获得对交易有用的情报。

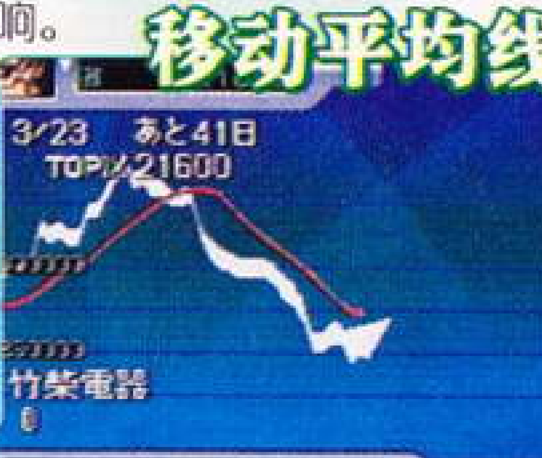
以完成命题为目标 单独交易

这个交易方式的目标是完成奈良崎老师给出的命题，比如"获得10万日元以上的利益"等等。在没有受到任何命题的情况下，玩家则可以自由地进行交易。

股价走势图

在进行股票交易时，玩家必须时刻根据股价走势图的变动来决定股票的买卖。如果发生了什么重大事件的话，股价说不定会因此受到重大影响。

移动平均线



图中的红色曲线称为移动平均线，反映的是过去一段时间内股价变化的平均值。股价经常会沿着这条线进行上下变动。

阻力线



黄色与蓝色的直线称为阻力线，是连接关键数值或近期股价最高值的直线。当走势图突破此线时，未来的上涨将非常值得期待。



▶当股价冲破阻力线时，会有阻力线断开的场面，而此时也正是购买股票的好机会！

与对手之间进行较量 对决交易

与对手们进行交易，从中获得利益。玩家必须时刻掌握瞬息万变的股价，配合丰富多彩的交易技能，来确保自己在交易中的有利地位。



低价买进

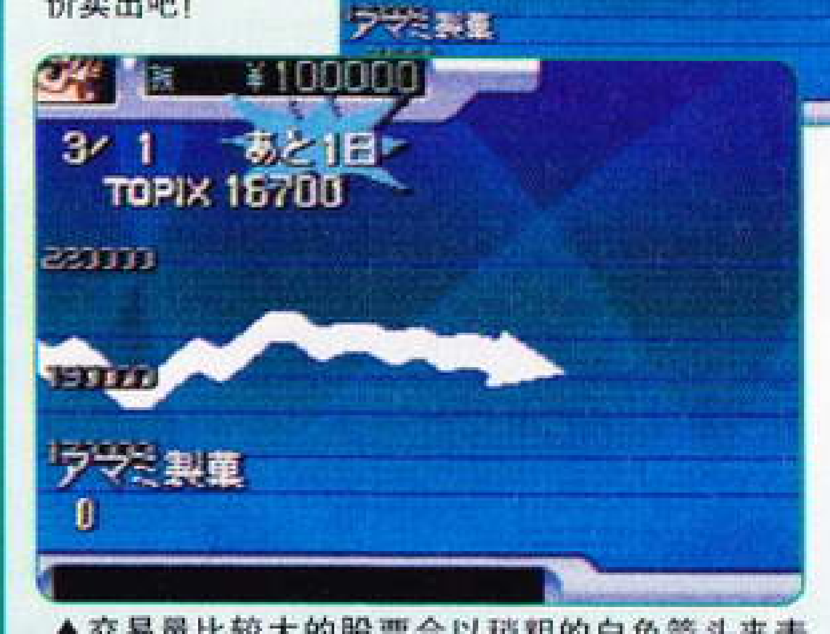


◀交易过程中的日期会以实时推进，目标是在一定期间内达成目标。

高价卖出



▶在情人节前后要特别注意糖果制造商的股票。先将它们低价买进然后高价卖出吧！



▲交易量比较大的股票会以稍粗的白色箭头来表示。越是受到关注的股票，其价格的波动也就越激烈，而交易后获得的利益也更高。

时刻关注新闻



◀新闻可能会让股价发生大幅变动。在新闻发布前，走势图将会发生重大变化。



▶有的新闻只会使特定的股票受到影响，而有的甚至会对整个股市产生重大影响。

《星神》的原作是于2002年在PS末期登场的正统S·RPG，现在这款在国内不温不火的游戏即将登陆NDS平台。除了操作上大幅简化外，游戏中的人物也都进行了重新设定。尽管名气不是很响亮，不过拥有独特COST系统的本作在战略性上的表现很是不俗，对此陌生的玩家可以跟随本次的介绍了解一下。

文 胧月 美编 咕噜



法兹

性格上是经典的热血男主角，性格开朗且意志坚强，是奈特维尔德境内的知名佣兵。当得知这场战争的内幕后，转移向历史背面的战场中去。





雷马利

冷酷的佣兵剑士，不断地思索着人类存在的意义。和法兹是幼年开始的死党，同时也是后者的剑术老师。

NDS 星神 HOSHIGAMI

◆ASNetworks◆S·RPG◆预定2007年5月24日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

序章

在被称为“玛迪亚斯”的大陆上，精灵信仰已经流行了相当久的一段时间。
人类中的一些佼佼者已经能够自由使用精灵之力的魔法。
不久，能够让任何人都使用魔法的特殊系统“星神印”被开发了出来。
凭借着这种技术，军事大国巴雷姆向奈特维尔德王国发动了侵略行动。
随即，奈特维尔德境内诞生了对抗巴雷姆国的佣兵组织，而主角法兹就是其中的一员。
在与巴雷姆帝国骑士军团的交战中，一边倒的压倒性实力让法兹沦为阶下囚。
总算逃出监狱的法兹走上返回故乡的旅途，然而，这里已经被巴雷姆帝国夷为平地。

战斗系统RAP Ready to Action Point

本作中的战斗采用了消耗COST值的RAP系统。在该系统下，玩家可以直观地看到敌我双方的行动顺序。随着双方的行动，该RAP槽也不是一成不变的。

自由调整攻击力

◀攻击时，玩家也可以用RAP槽调整对敌方的攻击力。除了普通消耗一格的攻击外，也有消耗两格的吹飞攻击。

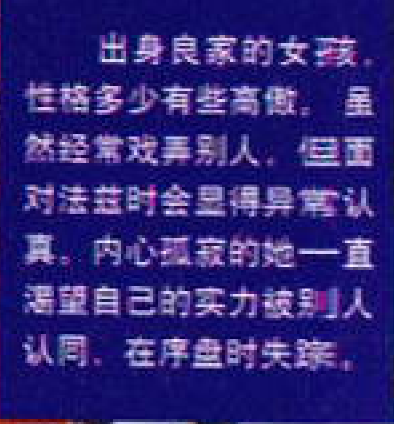
使用COST移动后，RAP槽得到增加

对比该两张图，下方的槽为RAP槽。上方的头像显示了敌我双方的行动顺序，当移动我方角色后，根据该角色对应蓝条的长度，RAP槽也会相应增加，当该槽蓄积达到右边的“OVER”处时，如果玩家还要强行移动角色，那么下回合我方的行动顺序就会被延后，所以请尽量不要超负荷使用该槽。



希尔法托斯

守护风之塔的司祭，拥有操纵强风的能力。看上去虽然很年轻，可实际上已经有相当的年纪了。将大陆未来挂在心上的他，加入到法兹的队伍中。



艾蕾娜

坚强自信、性格爽朗的女孩。虽然外表单纯，但是她的过去却被谜团包围着。由于某种原因，她也对法兹的过去极为了解。



汀

出身良家的女孩，性格多少有些高傲。虽然经常戏弄别人，但面对法兹时会显得异常认真。内心孤寂的她一直渴望自己的实力被别人认同，在序盘时失踪。



卡夏

战灾幸存下的孤儿，身为游侠猎人的养父也在战乱中失踪，性格多少与汀有些相似，不过从收养孤儿的事件上还是可以看出其温柔的一面来。



连续攻击

准备好了就使用吹飞攻击吧！

由于吹飞攻击的存在，只要玩家将敌人吹飞到处于连携状态下的伙伴面前时，就能发动连续攻击。如果该同伴再次发动吹飞攻击，也可依此类推地连携下去。不过，连携的次数最大只有6次。





アイテムを入手しました

- 快気の実
- グルーラ
- ショートソード
- スピア
- ヘッドギア

▲调整好我方的行动顺序和待机状态，打出高数目的连携，就能获得一些道具。

传统或触摸两种操作方式

为玩家所熟悉的按键操作有着方便快捷的特点，而触摸屏操作则更为直观，如何取舍就看你的个人习惯了。

▲本作自带的游戏指南非常详尽，能很快帮助玩家熟悉系统。

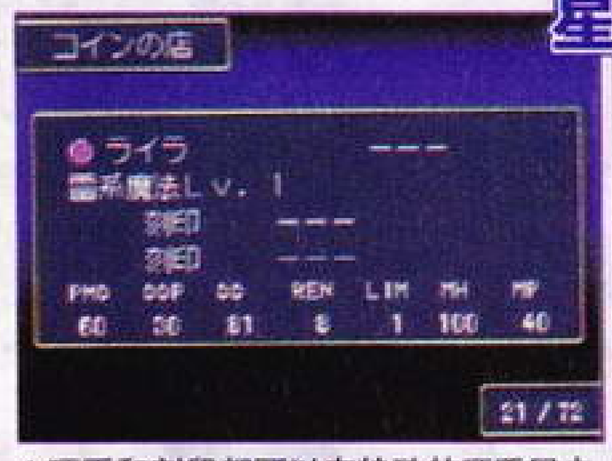
技能书系统

游戏中，每个角色都有自己信仰的精灵，根据这些精灵种类的不同，角色的能力、武器类别和成长类型都会有所区别。随着各角色对当前精灵信仰等级的提升，就能学会新的技能。玩家也可以通过改变角色的信仰精灵来改变角色的成长方式，不过该系统只是习得技能的方式之一，玩家也可以通过从敌方获得的道具来给角色附加新技能。



左右胜负的强力魔法

使用特殊的魔法硬币，就能发动强力的魔法“星神印”，该魔法拥有逆转战场局势的强大威力。如果以刻印来强化硬币，还能更进一步提高星神印的威力。



▲硬币和刻印都可以在特殊的硬币屋中购入。在塔和遗迹之类的迷宫里，玩家也能发现附带强力魔法的硬币与刻印。

星神印

▲要对抗越来越强的敌人，强力的硬币不可欠缺。



▲使用刻印强化硬币时，也有一定几率出现事故?



《富豪街DS》的发售日已确定在年内，《马里奥》和《勇者斗恶龙》众多明星汇聚的本作，又再度有新角色确定登场，他就是以传说中的大盗贼为梦想而不断努力的少年杨格斯。

文 胧月　美编 澄香

NDS 富豪街DS
いただきストリートDS
◆Square Enix◆TAB◆预定2007年内◆日版
◆1－4人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi连接
相关报道 Vol.51 P41/Vol.53 P30

▶桀骜不驯的少年杨格斯总是一副干劲十足的样子，他的战斗方式是什么风格的呢？

赚钱能力不输给大人的少年杨格斯

在《勇者斗恶龙Ⅷ》和《少年杨格斯与不可思议迷宫》两作中分别以憨厚胖大叔和狡黠少年形象登场的杨格斯可算魅力不输于正统作品主人公的经典配角，而山贼的身分使得他再适合不过《富豪街》的舞台了。本作中的杨格斯以成为传说中的大盗贼为梦想，参与到这场没有硝烟的金钱战争中来。

▲尽管外表可爱，但实力却毫不含糊。

地图上的多彩格子



角色们在地图上移动时，可以通过购买店铺、收购股票、搜集图标等方法积累钱财，最终总资产最多的一人可以获得游戏的胜利。在地图的格子上，除了店铺和小城外，也有一些附带各种效果的辅助格，当玩家的角色走上去后能产生各种效果，有时甚至可以帮你一发逆转！

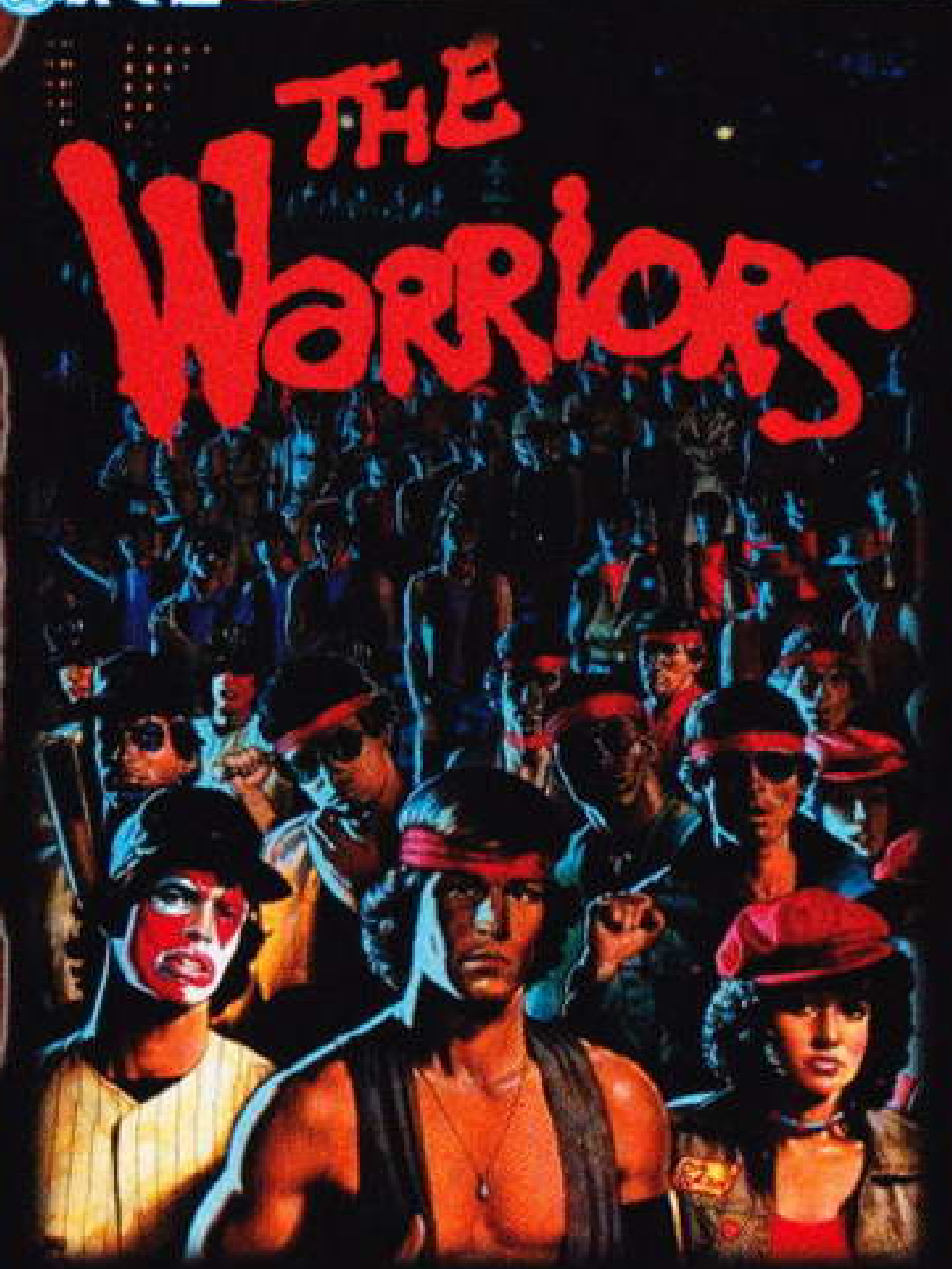



娱乐场 玩家能够玩到各种迷你游戏，取胜后就能得到赏金。


幸运星 得到他人交易金额的20％（限一回合内）。


机会卡 翻开附有各种效果的机会卡片。


瞬移门 能够从该格瞬移到其他场所，不过目的地是否称心则是运气问题了。



游戏是以1979年的同名电影《The Worriors》为蓝本进行制作的。本作不仅重现了昔日的经典电影，更是增加了大量精彩的原创人物和情节。游戏故事发生在二十世纪七十年代的美国纽约，当时的纽约有不下一百个帮派，全城最大帮派之一的"Gramercy Riffs"帮的老大组织了一次会议。德高望重的Cyrus在这次会议上提议让全城数不尽的帮派联合起来组成拥有60000名战士的联合帮派对付纽约的20000名警察。在台下的众帮派代表表现出赞同的神色时，一支长枪响彻夜空，Cyrus应声倒地身亡，众帮派也被不知何时已经包围了会场的警察冲散。

文 余生一坠　编 软饼干　美编 紫枫

PSP 战士帮 The Worriors
◆Rockstar Games◆ACT◆2007年2月12日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

游戏最开始的情节发生在枪杀事件的三个月前，游戏中要分别控制9位主角：Swan、Ajax、Cleon、Vermin、Cochise、Cowboy、Snow、Fox和Rembrandt在二十多个关卡中挑战各种任务，直到最后查到杀害Cyrus的凶手并将其绳之以法。



游戏菜单和各种模式

开始游戏	
开始创建存档后，选择难度(CHOOSE YOUR DIFFICULTY)，由易到难分为SUCKER、BOPPER、HARDCORE SOLDIER3种难度。接着选择字幕(SUBTITLES)的"开/关"(ON/OFF)。	
游戏模式	
STORY	普通故事模式，可以选择单人游戏或者2人合作模式。
QUICK RUMBLE	如果要素100%开启的话可以使用游戏中出现的几乎所有人物，在十几个漂亮的场地进行格斗。游戏模式分为3种。
1 ON 1	1对1格斗模式。
WAR PARTY	3人一队，两队火拼。
ARMY-ING	6人一队，两队火拼。
选择任意一个开始后可以选择1P对CPU，1P和2P协力对战CPU以及1P对战2P。如果选择打开WLAN后，等待另外玩家加入。	
JOIN MULTIPLAYER GAME	玩家可以通过这个选项加入另外一名玩家建立的上面几种游戏模式。
PROFILE MANAGER	存档文件管理，从上到下依次是 使用现有存档；建立新存档；删除存档；重新读取存档。

故事模式进行一段时间后角色会来到据点，在据点内的不同位置可以直接选择进入各种模式。



转，再之后是第三层，如果按错了就要从第一层重新开始。等到解开这3层圆环，门才可以顺利打开。小提示：只用眼睛看着圆环旋转按×键来解锁是不容易做到的，开始后应先先仔细观察，并在心中记准按键时机的节奏，之后算好提前量并按下×键才可以打开后面高难度的锁。此中奥妙需多体会才可掌握，其实不是很难。

故事模式流程

游戏中的任务分为主要任务(Current Objectives)和附加任务(Bonus Objectives)。游戏流程线路很清晰，只要到达地图上标有黄色W或红色W的地点完成相应的任务即可。

战斗任务

攻击路上遇到的各种敌人。

勒索任务

勒索一定数量的行人。

抢劫任务

抢劫物品，总价值要达到一定数值才可以完成。可抢劫的东西包括珠宝店、橱窗里的各种珠宝或电器、勒索行人钱财、偷车载收音机等。

破坏任务

在标记着黄色"W"的目标地点破坏所有可以破坏的物品，将同伴状态设成MAYHEM能提高破坏效率。

涂鸦任务

在地图上标有黄色"W "的地点涂上"WORRIORS"的标志。需要事先购买一定量的喷漆瓶。有些关卡需要和其他帮派的战士们抢夺在特定地点出现的喷漆瓶，并抢先完成自己的涂鸦作品。

潜行任务

在任务中不要被敌人发现。其实只要躲在黑暗的地方敌人就不会看到自己，潜行到人背后按□或×就可以一击毙命。

逃跑任务

帮派火拼中，打不过就跑是上策。逃跑的任务分为两种，第一种需要连续快速按下屏幕下方提示的相应按键；第二种需要按着L加速通过各种通道，按△越过各种障碍物到达安全地点。

BOSS战

游戏中有大大小小的BOSS战，但基本上都不是一味攻击就可以通过的。有些BOSS不可力取只能巧夺。比如将头顶吊着钢筋水泥的绳缆打断活活将胖子砸死；躲避着飞来的燃烧瓶并捡起地上的砖头扔向站在高台的家伙，最后的BOSS掏出左轮手枪疯狂射击时，你要躲在木制栅栏后，等他射完枪膛内的6发子弹便要控制Swan冲出掩体用瓶子砖头扔他，最后接过美丽姑娘扔来的锋利匕首狠狠扎进他的胸口来结束战斗。

各种技巧

1. 将敌人抓住后拖到墙边然后按下○将他们重重摔在墙壁上能对他们造成巨大伤害。
2. 按住L快速跑动中按△可以跳很远。快跑中按□可以冲撞的敌人，按×可以蓄力撞开木制栅栏等障碍物。
3. 当被对手抓住时快速按○可以挣脱对手，按方向键↓可以反过来抓住对手。
4. 一些大块的物品可以被打碎成小一些的武器，比如椅子。
5. 手中有武器的时候同时按下×和□键可以将武器向正前方扔出。
6. 连击和将对手扔向可以被破坏的物体能使气槽快速增长。
7. 倒下后快速按任意键可以加快起身速度。起身的瞬间按下任意攻击键可以使出起身反击的招数。
8. 当捡起可以扔出的物品时按住R键便会出现白色宽抛物线，瞄准能够攻击的人或物体后抛物线将变成红色，按×扔出。很多关卡和BOSS战都需要用到此攻击方式。
9. 警察将你控制的角色按在地上并准备给你带上手铐的时候，快速旋转滑杆数圈即可摆脱。
10. 地图中有很多人在卖加血包(FLASH)和喷漆瓶(SPRAY)，可以多买些备用。

团队合作

游戏开始不久便有很多战士加入到主角的队伍中，队友的行动状态共有以下6种，按SELECT键，屏幕下方这6个图标会进行循环。

LET'S GO	所有成员跟着主角行动。
HOLD UP	所有成员原地停下，等待命令。
MAYHEM	肆意破坏所有东西，捡起所有值钱的物品。
WRECK'EM ALL	攻击敌人，优先攻击玩家按R后锁定的敌人。
WATCH MY BACK	跟着主角行动并掩护主角，攻击所有攻击主角的敌人。
SCATTER	分散行动，一般用于躲避警察的追击。

队友间可以相互协助，按△可以给予或交换手中的武器。当队友没血倒下时如果有加血包(FLASH)可以过去到倒下的队友面前按方向键←救起他们。如果队友被警察抓住并被拷上手铐趴在地上时，小地图上的蓝色图标内将会显示一个有白色向下的箭头，走到队友面前屏幕下方会有"UNCUF"的提示，快速交替按L和R，当气槽满时手铐就会被打开。自己没血或被警察抓到时，只要有同伴还可以行动就不会G A M E OVER。等同伴上前来用以上相同方法解救自己即可。队友间是有攻击判定的，如果恶意或无意对同伴造成太大伤害，同伴们就会暂时不听从指挥，只有让挨了揍的人揍你一顿，他们才会继续执行任务。



各种小游戏

勒 索

抓住部分能够勒索的人时屏幕下方会出现△和"MUG"字样，此时按下△后进入勒索界面。被抓的人一直用力挣脱，黄色气槽也缓慢增长。旋转滑杆快速找到有红色放射状的弧形标记，并将滑杆停在该方向主角便会用力勒紧被抓人的弱点，此时红色气槽将迅速增长。每个人都有几个不同的弱点，弱点方向的准确度也影响红色气槽增长的速度。黄色气槽满前让红色气槽攒满，他就会乖乖交钱了。



盗窃车载收音机



站在前窗旁将汽车玻璃打碎后，如果是装有收音机的汽车便会在屏幕下方出现"Steal"字样，按下△开始拆收音机。此时逆时针方向旋转滑杆，几圈后便可将螺丝拧下。每个收音机有4颗螺丝，都拧下后此物到手。

涂 鸦

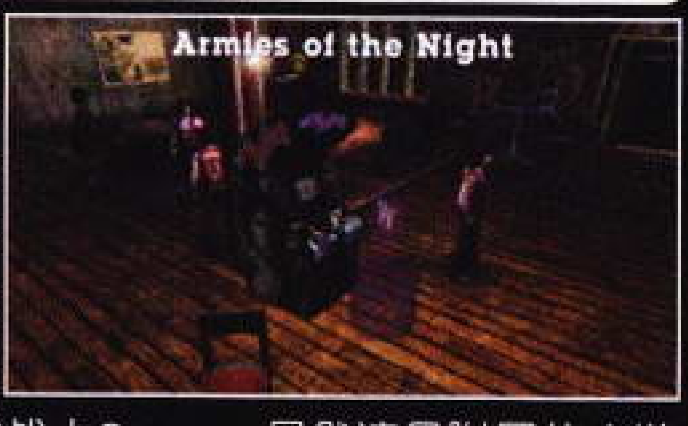
首先要向地图上标有绿色喷漆标志的人那里买喷漆瓶，每个5元，最多可携带9个。在涂鸦关卡中，来到地图上黄色W标志的指定地点按△进入涂鸦小游戏。控制滑杆按黄色线条轨迹平滑移动白色圆环，如果按着线路移动圆环没有偏离黄线太多就能顺利画完，但如果偏离太多，主角就会停下来摇晃瓶子之后继续喷，这样就会浪费喷漆和时间。如果左边瓶子标志内的红色漆都用完还没有喷好一个图案的话就需要使用第二瓶了。在抢夺地盘的混战中快速涂鸦是保命的不二选择。



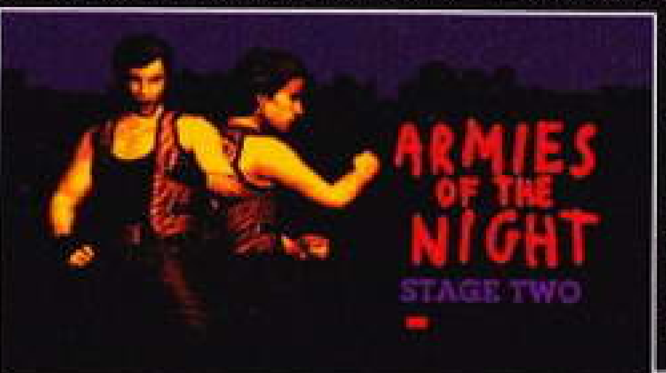
开 锁

被锁住的门需要按△开始开锁的小游戏。每个锁共3层圆环，开始后最外层圆环开始转动，当黑色的窄弧段和中央上方的红色区域重合时按下×便算解开一层，接着第2环开始旋

Armies of the Night



很像《双截龙》的一款清版过关游戏，游戏主角是战士帮最壮的战士Swan。虽然这是附属的小游戏，但是制作非常用心，将游戏本身的3D引擎和格斗系统融合成一款单纯的横向卷轴游戏，玩起来爽快感十足。



Rumble Mode

直接进入格斗模式。根据完成度不同可以增加新角色、新场地等。

Replay Levels

重新玩已经通过的关卡。

Game Stat

游戏状态，在此可以查看游戏中的各种数据。

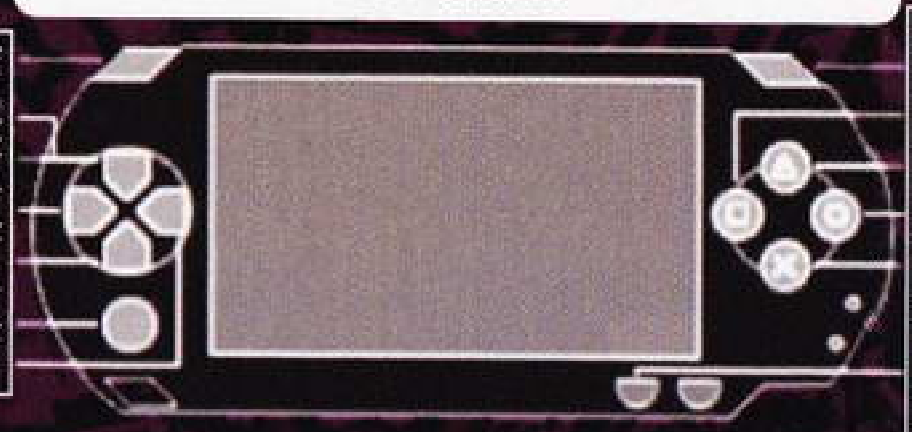
Exit to Coney

来到城市内，完成各种附加任务，来解开游戏隐藏要素并提高战士们的能力。

游戏系统

游戏操作

按键	功能
L键	站立时按下L再推动滑杆可以改变视角，移动中按下L为快跑
↑	视角调到正前方
←	对队友进行加血
↓	防御，在被抓的时候为挣脱对手
→	对自己进行加血
滑杆	移动角色



按键	功能
R键	锁定对手，被锁定目标身下的环形血槽内会增加一个黄色标志
□键	轻攻击，配合不同方向可以打到身体四周的敌人
△键	跳跃、攀爬、对话以及捡起各种道具和武器
○键	抓住对手，连点可将倒下的对手重新抓起
×键	重攻击

□+×	重击	SELECT	改变队友行动方式
×+○	先攻击敌人一下然后随势抓住敌人	START	暂停
△+○	喷漆攻击		

按○或×+○抓住对手后

1.直接按□和×对对手进行轻重攻击。按□+×进行超重攻击，还可再接两次×的重击。

2.按方向再按○可以将对手按在地上并坐在身上，之后可以接轻重攻击。

3.按L可以放开抓着的人。

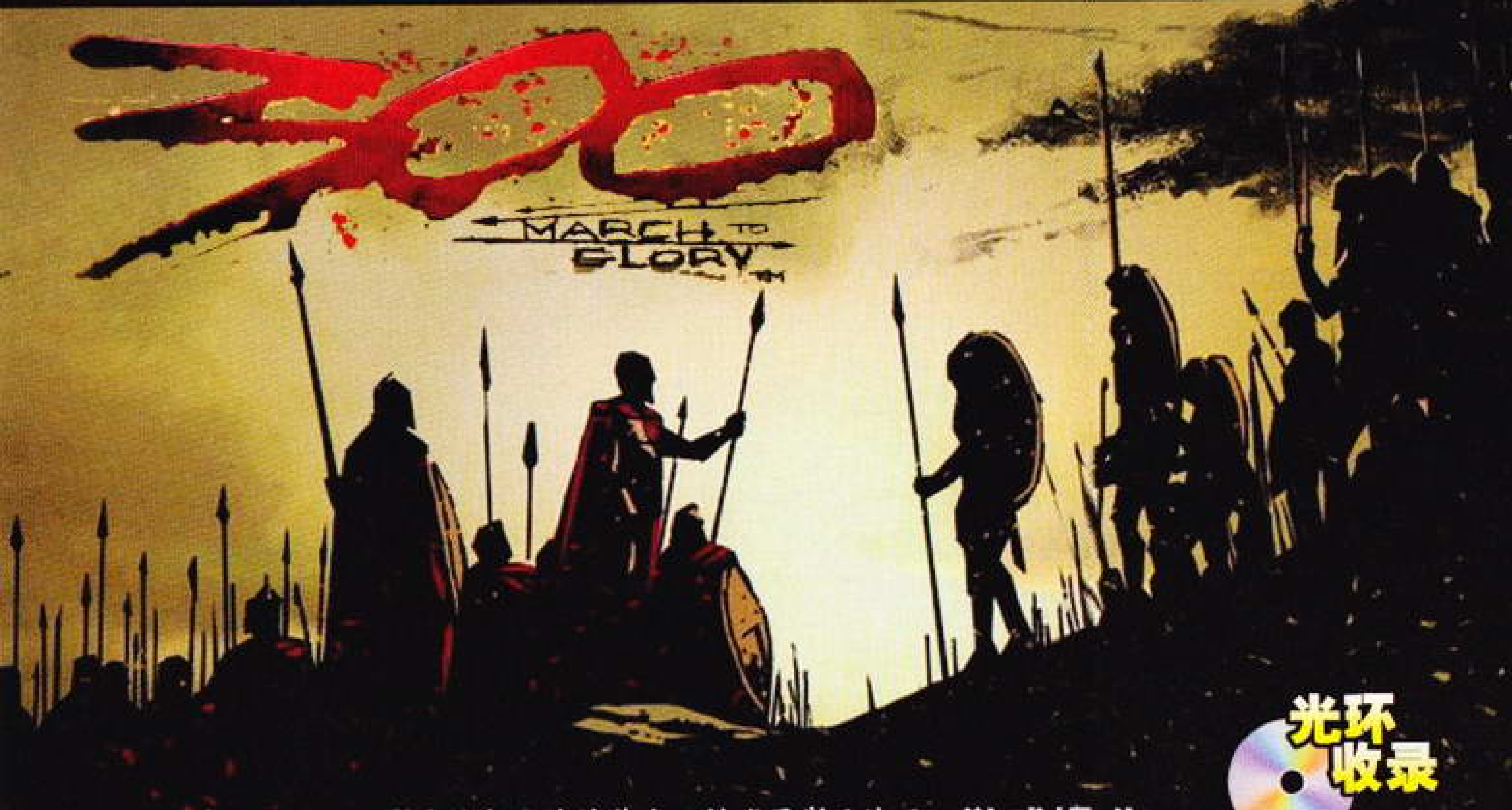
4.推滑杆可以揪着对手移动，方向和○同时按下可将敌人用力扔出，对他人造成重创。





Rage Meter

游戏画面左上角闪动的气槽便是RAGE METER。攻击敌人可以让红色慢慢填满白色长条，填满后按L+R发动后攻击威力增加，红色气槽慢慢减退，全部消失后角色恢复普通状态。怒气状态下可以发动每个角色拥有的必杀击，使用方法是先按○或×+○抓住敌人，再按组合技□+×→×→×。



本作是以同名电影为蓝本改编的游戏，讲述了斯巴达王里奥尼迪斯率领300名斯巴达勇士对抗数十倍于自己的波斯军队，阻止敌人入侵希腊的英雄故事。待笔者满怀期望地玩过本作之后，才发现游戏本身远远没有电影来的精彩。且不说那蹩脚的建模和贴图，光是那严重拖慢的画面和糟糕的视点都足以让玩家崩溃。如果你能无视以上几点的话，那本作还有一些优点的，比如穿插在普通战斗中的阵列行军模式，还是颇有新意的。不管怎么说，如果你对本作还有点兴趣的话，那就继续往下看吧。



文 自由
编 软饼干
美编 澄香

光环收录

游戏操作

十字键	发动战斗技能
滑杆	控制角色移动
□	重攻击
×	轻攻击
△	切换武器
○	盾击
L	防御
R	配合□和×发动愤怒攻击
L+R	蹲下防御
L+□+×	投掷长矛
R+×	具有一击倒地效果
R+□	具有一击必杀效果(需近身)
Start	暂停/菜单
Select	技能、装备界面

游戏系统



在游戏画面中左上位置有一个圆形的状态栏，状态栏中上半部分中的红色弧线就是主角的血槽；下半部分中的黄色弧线则代表了魔力值，魔力值需要靠杀敌来慢慢积蓄。状态栏上还拥有对应4个按键方向的标志，这4个标志就代表了4种强力战斗技能，当魔力值满值时才能发动这些战斗技能。另外要说明的是，这些战斗技能是在流程中自动习得的，无需花钱购买，技能未习得前的图标是没有颜色的。



战斗技能（BATTLE SKILLS）

血之狂暴（BLOOD DRUNK）

增加攻击力的战斗技能，按↓发动。技能发动后角色将会在一定时间内提升攻击力。这个技能一般用来对付特定的BOSS。

战争之眼（EYE OF THE WARLORD）

辅助型战斗技能，按↑发动。技能发动后场景内敌人动作会变得缓慢，看准时机逐个击破吧。

防御（DEFENSE）

非常实用的技能，按↓发动。技能发动后主角将一直处于完美防御的状态，敌人在这时偷袭你都是徒劳的。

坚韧（FORTITUDE）

回复型战斗技能，按→发动。技能发动后便可以回复一定量的HP，技能等级越高，所能回复的HP量也越高。

升级系统

L EQUIPMENT BATTLE SKILLS COMBOS R

SWORD COMBOS
SPEAR COMBOS
DUAL SWORD COMBOS

Light Combo	SOLD
Heavy Combo	SOLD
Shield Combo	SOLD
Shield Slam	SOLD
Spartan Uppercut	15000
Gut Ripper	20000
Vicious Strike	25000
Zeus' Fury	30000

Purchase New Sword Combos

KLEOS 5100

BACK SELECT

在游戏中杀死敌人后可获得一定数量的金钱（KLEOS），这些金钱是用来购买更为高级的装备、升级战斗技能和各种连续技的，按Select进入购买菜单就能花钱购买。购买菜单内共有三大项目，分别是装备、战斗技能和连续技。装备项目内拥有剑、长矛、盾牌和盔甲四项目，价格越高的装备就越好，而且系统限制你不能随意购买，只能按照顺序一一购买才行；战斗技能项目内可以强化4大技能；连续技项目内包括了剑连击、长矛连击和盾连击。



隐藏要素

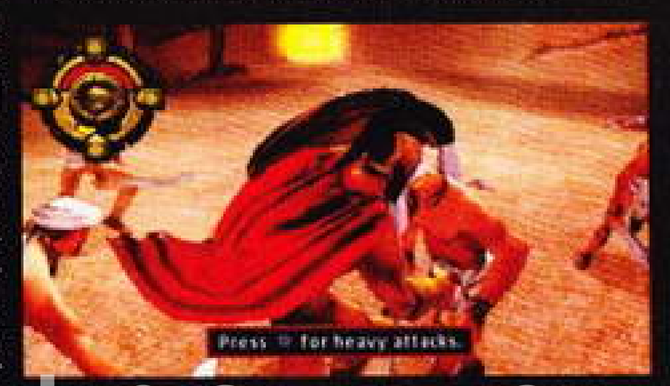
在游戏中可以看见一个黄色A字型的物体，那就是游戏中补充体力和魔力的回复道具，碰到后体力魔力全满。另外这个东西也是本作中需要收集的物品，注意搜索下。游戏是自动存储的，每到一个场景系统便会自动储存，很方便，如果不小心挂了的话也还是从最近的储存点重新开始游戏。

简要攻略

游戏开始后先熟悉下操作，消灭掉一定数量的波斯士兵后坚韧（FORTITUDE）技能开启。在接下来的战斗中，如果感觉屏幕变暗了就要马上按L+R来防御箭雨，如果不小心被箭雨打中就几乎没救了。救下同伴后，会进入了一特殊的战斗模式，那就是控制一整队的斯巴达勇士慢慢向前推进。按×是攻击，按□可以击破盾牌兵手中的盾牌。当与敌人僵持住的时候要连按○来解围。推进途中同样会有箭雨，老办法防御。一路行进到波斯战象脚下时就连按×来攻击，战象甩鼻子或是抬腿就要进行防御了。干掉大象后又会遇到一大批的弓箭手和盾牌兵，使用长矛来破盾比较有效。按L+□+×可以将手中的长矛扔向敌军，用来对付远处的弓箭手比较好。

BOSS战 波斯武士

要注意BOSS手中的大刀呈红色时的奋力一击是不可防御的。当BOSS刀上有火焰时，攻击力会比较高，好在他的招数不多，先闪开他的进攻，然后在其硬直时间内反击吧。



开始后自动习得血之狂暴(BLOOD DRUNK)技能，消灭附近的士兵来到一座房屋的二层，在光圈处连按×将墙壁推倒形成通路。出去后来到一处需要一直往上爬的山崖，在山顶用老办法推开大石头。消灭山头上的敌人后来到一处空地，这时要关注下同伴DAXOS的安危，不能让他牺牲了。随后会出现拿铁盾的敌人，普通攻击几乎不起作用，需要按R+×将其击倒，然后跑上去按×或□一刀解决之。

BOSS战 野蛮人

先干掉BOSS身边的杂兵，当BOSS的武器变红时攻击你的话，能将你的盾打飞。普通攻击对BOSS无效，需要使用血之狂暴技能，在狂暴的状态下攻击BOSS才有效果。BOSS动作很慢，连续按×进行轻攻击就足以击败他。

全灭敌人后推倒墙壁才能到达村庄内，注意拿毒刀的波斯刺客，被毒到的话不会扣HP，但自身动作会变得很慢。好不容易救到队长后又要进入BOSS战了。

BOSS战 尖爪怪人

对付这个恐怖BOSS的方法其实和第一个BOSS一样，需要使用血之狂暴技能，在狂暴的状态下攻击他才有效。

开始后是一段潜入关卡，可以偷偷绕到敌人后面将其暗杀，就算被发现也无所谓。来到波斯马槽处惊动战马吸引哨兵过来查看，被发现后将敌人全部干掉。来到波斯军营中，需要爬到一个平台上，扳动开关把门打开。进入下一个营地后要先击败一个重装斧兵后再扳动机关，这时便来到海岸边了，顺势上船全灭敌军后再跳到另一艘战船上。

船靠岸后发现通往竞技场的路不通，先在附近找到一条通往石像底部的小门，扳动中间的开关，水槽门打开后进去将石像向后推到底，出来再扳动中间的开关把水槽门关上。接着扳动左侧开关开始灌水，最后扳动右侧开关后提示道路打开。抵御(DEFENSE)技能开启后一路杀至码头，剩下的波斯守军仓皇坐战船企图逃走，不过他们最终没能如愿。

战斗打响后不久，战争之眼(EYE OF THE WARLORD)技能便会开启。敌人轮番上来挑战你，要注意拿鞭子的敌人，被击中的话盾牌会掉到地上，如果这时箭雨过来就难逃一死了。敌人开始撤离后，又要以阵列的形式向前推进到山脚下。顺势爬上山地，沿着路探索又会来到敌人军营，点燃敌军帐篷，然后把大门打开。在最后一个军营处需要爬上箭塔二层，从那里通过石壁推下石头。最后将军营内敌人全灭即可过关。

本关的敌人配置精良了许多，多是些拿着盾牌皮糙肉厚的家伙。顺着路杀过去又会进行一次阵列式推进，在这之后将遇到一只"拦路虎"。



BOSS战 装甲兵

由于BOSS身穿盔甲，所以首先需要把他的盔甲给打坏，用长矛攻击即可慢慢消磨他的盔甲耐久度，BOSS状态栏中的银色槽就代表盔甲耐久度。盔甲打坏后就随便你怎么处置了。击败他后就可以装备双刀了。

想打开宫殿中的大门，就需要先扳动左右两个区域内的机关。先进入一个高处有众多弓箭手的区域，扳动这里的开关时会出现扔炸弹的敌人，这需要注意一下。然后再到左侧区域扳动机关，就可以打开大门了。继续一路探索来到大磨盘前，这里要注意保护好队友，最后进入开启的门展开BOSS战。

BOSS战 装甲兵

依旧要面对之前的那名装甲兵，用老办法伺候，当BOSS的铠甲耐久度降低到三分之二的时候他开始冲撞，你最好不要站在场景中心的位置。打坏BOSS铠甲后，他会进行砸地攻击，掉下碎石时要按L+R防御。当BOSS加血时，要赶快冲过去将石像推下来砸他，这样能省不少力。

继续面对波斯大军的猛烈进攻，几乎所有兵种都会出现。对付枪兵按R+×将其砍倒后追加攻击即可。最后敌人会放出一头大野猪，只要向它投掷长矛即可轻松搞定，接着又将进行BOSS战。





BOSS战 尖爪怪人

没有难度的一战，在血之狂暴状态下可将其轻松搞定。

打完BOSS又会进入队列战，相信大家都早有经验了。轻松通过后要沿着山崖继续前进，注意防御突然而来的箭雨。在新的区域内要良好运用场景内的长矛，以投掷长矛的方法干掉附近的几名弓箭手。来到宫殿门口时还要对付两名野蛮人，要注意保护好队友。



BOSS战 波斯武士

红色BOSS需要用单手剑来对付，而蓝色BOSS得用长矛来对付。刚开始两名BOSS会轮流上来挑战你，当两名BOSS的HP降低到一定程度时，便会加满血并同时前来挑战你，好好应战吧。



又是潜入关卡，尽量绕到敌人背后进行暗杀，如果不小心被发现，附近会出现拿钢盾的敌兵，比较麻烦。在敌人军营内可以将一个帐篷点燃来减少敌人增援点。当同伴被抓走后一路追击到屠杀场全灭敌人后进入BOSS战。

BOSS战 刽子手

需要用长矛把他的盔甲打坏才能对其本体造成伤害。BOSS的攻击频率比较快，不要跟它硬拼。待BOSS跳到铁笼上攻击时，你可以站在木桩后面，引他将两个爪子都钉到木桩上，然后投掷长矛攻击他，几下就可将其干掉。

保护队友来到右侧墙壁，中途出现的怪物可以在血之狂暴状态下速杀之。掩护同伴埋好炸弹后又会进行阵列战，难度比前面有所提高，箭雨的频率比较高。

BOSS战 狂战士

可以说是游戏中最强的BOSS，高攻高防，攻击速度快。由于其身上的盔甲很厚，还是得用长矛慢慢消耗盔甲耐久度。投掷长矛的攻击战术对他是不起作用。只能老老实实在BOSS身边迂回作战吧。

大草原上的战斗开始了，一路前行来到铁门前，这里要先干掉三名斧兵铁门才会开启。余下的战斗依旧没什么难度，来到竞技场时就会迎来BOSS战。

BOSS战 波斯战士

打该BOSS没什么难点，注意别被他召唤的两头犀牛撞到即可，如果被撞到就要及时补充HP。



最终BOSS战 狂战士

刚坐升降梯上来又碰到了狂战士，只能再和他打一次了。这次他的攻击速度又有所提高，只要把他盔甲打坏会发生剧情。继续坐升降梯到顶部，就会进入最终决战。BOSS攻击招式又有些变化，不过这已经阻止不了斯巴达勇士的前进脚步了，在血之狂暴状态下将其轰杀至渣吧。





轻松又好玩的《找碴博物馆》又回来啦！这款《找碴博物馆2》比起前作，又加入了不少新的规则和玩法，让传统的"大家来找碴"在NDS上迸射出了新的火花。对于这样一款有着简单玩法、精美图片，又可以锻炼脑力的休闲佳品，相信任何玩家都能玩得开心，玩得畅快，玩得爽！

光环收录

文 雷伊 美编 澄香

NDS 右脑达人 爽解！找碴博物馆2
右脳の達人 爽解！まちがいミュージアム2

◆NBGI◆ETC◆2007年3月1日◆日版
◆1～4人◆256M◆3800日元◆无对应周边

简单的玩法

游戏的基本玩法非常简单，就是在下屏的图片中找出与上屏图片的不同之处，然后在不同处用触控笔圈出来即可。除了这种传统的"找碴"式玩法外，游戏还和NDS的机能紧密结合，在"找碴"过程中穿插了许多要求用到触控笔和麦克风的新规则，带给了玩家们比前作更加丰富的体验。大家也完全不用担心这些新玩法的加入会破坏游戏的爽快感，因为这些操作都非常简单，只需简捷的几下动作就可以完成。

除了好玩外，这些小游戏还能够达到锻炼大脑的功效。本作在右脑指数的测试方面进行了一定程度的简化，并没有像前作那样采用图标的形式从直感力、判断力、安定力、认识力和集中力五个方面去衡量玩家的右脑水平，而是直接采用了数字来表示，更加直观易懂。



◀"爽解"模式中每完成一个关卡，电脑就会给出相应的评价。上屏的"右脑指数"非常醒目。

精美的图片

对于一款"找碴"类游戏来说，图片的精美程度和丰富程度是非常重要的，这两点在前作中就已经表现得非常出色。在本作中，它们的表现也同样令人满意。Namco的美工一向就不错，因此游戏中的图片可以说张张精美。图片的类型也不拘一格，有清新的、恶搞的，还有写实的……推出过无数佳作的Namco本来就是一个取之不尽的资源库，因此玩家还可以在本作中看到许多来自Namco经典游戏中的美图，比如《灵魂能力》、《异度传说》和《太鼓之达人》等等，令人感动不已。游戏中的图片数量十分丰富，每张图片中的"错误"都是随机不固定的，因此就算是反复玩到同一张图片，也不会有重复和枯燥的感觉。



▶来自《灵魂能力3》中的图片，格斗游戏爱好者应该都非常熟悉了吧！



本作在模式的设置上和前作相同，共分为爽解、全解、运势和对战四个模式，下面我们就来为大家一一介绍这四个模式的玩法和特色。

爽解

本作的爽解模式从整体来看和前作差别较大，但主旨还是不变的，就是在短时间内"爽"快地找出不同处，"解"决问题。本作初期将爽解模式分为了四大版块，前三大版块都有一种特定的主要玩法与之相对应，第四版块则为前三种玩法的综合。三种玩法分别利用到了触控笔、按键和麦克风，各大玩法又有数种不同规则，它们会不时地穿插在"找碴"过程中。各个版块都有五个等级的难度，将某一难度中的所有关卡全部打完后，就会出现BOSS战。BOSS战是一幅从右往左移动的卷轴图，图中一共有10个不同点，玩家只需在其移动停止前找出5个以上的不同点就算过关。

爽解模式和前作的另外一个不同点就是加入了道具的设定。如果玩家在"找碴"过程中表现出色，就可以获得徽章，如果徽章数量累积到一定程度，就可以获得道具。使用道具后可以使某些玩法的攻关过程变得更加简单，比如有的道具可以使堆积在下屏上的树叶变少，以方便玩家快速吹掉树叶找出不同点等等。玩家可以在选项中切换是否利用这些道具，非常方便。



触控笔

分为摩擦、划动、探照灯和图形描红四种规则

摩擦



前作中就已出现的规则。下屏的图片被薄雾遮住无法看到，玩家必须用触控笔擦去雾气才可以使图片呈现，从而找出其中的不同处。玩家无需将所有雾气全部擦去，只要将错误部位的雾气擦到可以圈出不同点就可以了。

移动板

上下屏中的部分位置被板给遮住了，用触控笔移动板块可以查看到原本被遮住的部位。下屏可以看见的部位上屏必然会被遮住，反之也是一样。玩家要做的是利用触控笔的移动来对比上下屏的图片，找出不同点。



探照灯



下屏幕中一片漆黑，无法看到图片。这时触控笔将扮演探照灯的角色，只要将触控笔点击下屏的某个部位，该部位就会被照亮。玩家可以来回移动触控笔，直到发现不同点圈出错误为止。

图形描红

下屏被遮住了无法看见，不过下屏中间会出现一个由虚线构成的图形，玩家只要用触控笔沿着虚线描红就可以使图片呈现出来。不过需要注意的是，虚线部分必须全部画到，否则电脑是不会识别的。







按键

分为推卡、百叶窗和图案切换三种规则

推卡





下画面上堆砌着几张印有箭头的卡片，根据箭头的指示来按键就可以移开卡片呈现出图片。卡片的面积并不算太大，并不会把图片全部遮住，如果不同点正好在未遮住部位，那么不用推卡直接在不同点画圈即可，要是配合道具使卡片面积缩小就更简单了。

百叶窗



下屏被几扇百叶窗给覆盖了，根据百叶窗上箭头的指示按键就可以打开百叶窗查看被遮住的部位。需要注意的是，玩家不能同时按下两个方向，所以不可能一次性看到全图，只能通过反复按键对比着来看。

图案切换



上屏不显示图片，需要玩家通过左右按键在下屏幕上切换两张图片来找出其中的不同处。这个规则考察的是玩家的瞬间记忆能力。

麦克风

分为吹落叶、模仿动物叫声和吹云朵三种规则

吹落叶



同样是前作中就已出现的规则。玩家需要将下屏中的落叶吹到上屏中去以显示下屏的图片。吹上去的落叶一段时间后就会纷纷掉到下屏，因此必须在掉下前找出不同点。

吹云朵



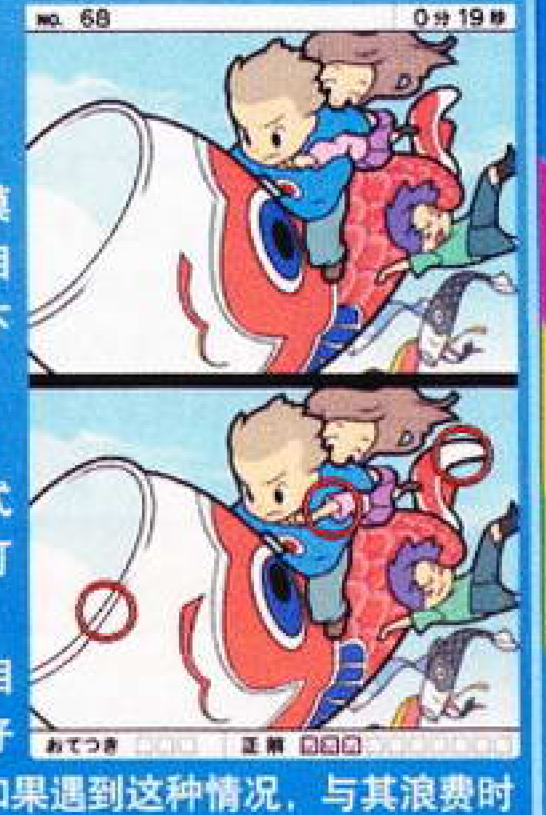
不断会有云朵从下屏飘往上屏，玩家需要将碍事的云朵吹掉从而呈现出图片中的不同之处。云朵不会将图片全部遮住，如果不同点正好没有云朵遮盖，那么不用吹气直接用触控笔画圈即可。

模仿动物叫声

下屏幕被小鸟遮住了，需要模仿动物的叫声才能将它们吓跑从而呈现图片。小鸟不会将图片完全遮住，但即使在其未遮住的部位正好有错误，此时用触控笔去画圈也是不管用的，一定要将它们吓跑后才可以奏效。游戏中一共有三种动物的叫声，分别为狗叫、猫叫和猴子叫。不过对成年人来说，在地铁、公车或者办公室等公共场所对着NDS学狗叫似乎有那么点不雅，幸好游戏中有着“惊き鸟”这一道具(徽章收集到52枚时可以获得)，装备之后只要对着麦克风吹气就可以把小鸟吓走。其实对付此类问题还有一种更加简单的办法，那就是直接用触控笔在下屏上写出叫声的假名，相信更多的玩家会选择使用这种简单的方式吧。



全解



本作中的全解模式在玩法上和前作相同，玩家需要找出下画面中的10个错误，失误三次就算失败。不过本作中全解模式的难度比起前作来可谓得到了质的提高，许多不同点设置得相当隐晦，即使非常仔细也很难找出来。如果遇到这种情况，与其浪费时间去找，不如用触控笔在画面上胡画乱蒙来得更加实际。

运势



可以通过"找碴"来占卜当日的运势，分为健康运、恋爱运和金钱运三项，每项运势每天只能占卜一次。当三种运势全部占卜完后，电脑会给出你当天的整体运势。玩家在某项占卜过程中需要完成5道题，占卜时要注意上画面中给出的要求，比如"3番目に见つけたまちがいに〇しで"是要求大家在图片中发现的第三个错误上画圈。

对战

本作对应三种多人游戏方式，分别为定时炸弹、选差和夺取。

定时炸弹





用一台NDS主机就可以实现最多四人对战。玩家们需要轮流在同一台NDS上操作来找出图中的不同点，找出不同点并圈出来后应快速将其交给下一名玩家，以此往复。屏幕上会出现一个定时炸弹，炸弹会随着时间的推移而慢慢变大，如果炸弹在哪名玩家操作时爆炸，那么该名玩家就算输。

夺取

同样可以通过下载功能实现一卡四人联机。每个对战者要解答5道问题，每个问题中都有两个错误。上屏的上方会显示对战者的成绩，如果快速找到错误，那么得分就会增加。

选差

通过下载功能可以实现一卡四人对战，当然前提是要有四台NDS主机。各个对战者主机上显示的题目都是一样的，如果有人快速找到错误就可以得高分，但如果之后有其他玩家找到了同样的错误，那么前一位玩家得到的分数就会被后面的玩家抢过来。





还记得2005年那款将触控操作完美地融入PUZ操作的《陨石大战》吗？如今，它的另一版本的新作推出了，就是本次给大家介绍的《陨石大战 迪士尼魔法》。顾名思义，游戏中"星球大战"的主题变成了一个个大家熟悉的迪士尼故事，画面当然也不再是单纯的太空宇宙，取而代之的则是每部迪士尼故事的不同背景和画面。下面就让我们一起来了解一下这款充满童话风格的《陨石大战》吧。

文 马修　美编 紫枫

NDS 陨石大战 迪士尼魔法
Meteos: Disney Magic
◆Disney/Q Entertainment ◆PUZ◆2007年2月20日◆美版
◆1～4人◆256M◆29.99美元◆无对应周边

用迪士尼的故事来演绎《陨石大战》！

游戏简介

游戏依然是《陨石大战》，不过舞台换成了一部部大家熟悉的迪士尼动画，《米老鼠》、《灰姑娘》、《狮子王》、《小美人鱼》、《加勒比海盗》等应有尽有，不过规则基本相同——用笔将3个(或更多)图案相同的方块或横或竖地连起来，被消去的方块就会发热，并像火箭一样将自身及其上面的方块发射出去。方块多的话，下面的喷射力度就会显得不够，这时如果再从"火箭"上进行方块消除，喷射出去的部分就会进行二次喷射及更多次的喷射。否则会缓缓下落，落到原地冷却一段时间后便会变回方块。因此，多多地利用喷射和再喷射是游戏的重要所在，当然还要准确快速地观察判断各个部分的方块。而笔也要点得准，划得快，否则很容易手忙脚乱。



和《陨石方块》不同，本作玩起来要将NDS逆时针90度立起来玩。游戏同样有选择右手操作或左手操作的人性化设定。默认设定为右手操作，该操作下，左屏(上屏)为故事画面，右屏(下屏)为游戏操作界面，设成左手操作则相反。操作方法就是用笔在屏幕上点击移动方块，按方向键的左键(按照把NDSL逆时针转90度的玩法而言，实际是向下按)，会加速方块的下降速度。



模式介绍

进入游戏后，有Single Player(单人游戏)、Multi Player(多人游戏)、Extras(特典)、DSDownload Play(下载游戏)、Option(设定)、Tutorial(指南)六个选项。

Single Player下有Story Mode(故事模式)、Challenge Mode(挑战模式)、Versus CPU(对战CPU)三个选项。故事模式是最基本的模式，有Easy(简单)、Normal(普通)、Hard(难)、Expert(专家)四个难度，除了专家难度需要达成条件开启，其余3个难度可以随时进入，难度越高，关卡就越丰富，在各个难度下成功完成条件的关卡会在挑战模式和对战CPU中开启，与之相应的图片和音乐也会收录到特典中供玩家随时欣赏。挑战模式中则可以对故事模式中已完成的任务进行继续挑



战，并可以设定坚持3分钟、发射300个方块及无限挑战直至失败等的条件。对战CPU中则可以在已经开启的版面中，自行设定规则，然后与1～3名NPC对战，NPC的段位也可以进行设定。

Multi Player和DSDownload Play都是多人游戏，需要用到NDS的无线联机功能，前者为多卡对战，后者则为一卡多人对战。Extras下有History(积分记录)、VS Record(对战记录)、Story Viewer(故事阅读)三个选项。



Option下则可进行声音调节、左右手操作切换、删除记录的操作。Tutorial就是教玩家怎么玩。

细节上的人性变化

虽然游戏规则和《陨石方块》大体相似，但时隔差不多两年推出的本作，还是对这款类似于《陨石方块》的游戏进行了一系列更人性化的修正的。首先就是本作的方块大了很多，基本不用再为点不准而发愁了。



此外，游戏操作画面的左侧还有个喷射槽，会随着游戏的进行而增涨，涨满后点击喷射槽，就会令限定时间内的喷射力度大大加强，一般方块可以直接发射出去而不需二次发射，一些重量大下落速度快的方块虽然不能一下发射掉，但也会减缓落下的速度，喷射槽让游戏的爽快度大增。还有一个看似细微实则非常重要的改变，就是方块可以横向地和左右两侧的方块互换位置了——这三点改动，让游戏的难度降低了不少，而玩起来当然也更爽快更容易上手。

故事模式的过关条件

游戏中的胜利条件不外乎坚持多长时间、发射够多少方块、把对手都干掉或在限定时间内发射够规定数目的方块。前三种胜利条件基本可以无视，坚持住别OVER就行了。难的是最后那种限定时间内必须发射够多少方块，这就要求玩家多锻炼了，如《星际宝贝》的版面，下落速度慢，就必须要按方向键的左键(按照把NDSL逆时针转90度的玩法而言，实际是向下按)加快方块的落下速度了，否则时间肯定不够。

故事版面的方块特征

《陨石方块》中，不同星球上的方块有着不同的特征，有的纵向喷力大，有的则横向喷力惊人，有的发射快但经常会落下大堆的陨石(方块)……本作这些特征则由动画故事的各版面区分开，一般的规律是纵向喷射力量大、横向喷射力量小；但有的版面中，纵向喷射力却小得可怜，横向喷射力则大得惊人，而且横向同种方块相连越多，喷射力越大，如果同时连上5个横排的同种方块，不论上面堆多高都可以一气发射掉。还有的如《加勒比海盗》中方块喷射力大，无论横纵都可以一气发射出去，但落下速度快；《星际宝贝》中方块落下的速度慢，但是非常密集，被方块下落速度的节奏牵制的话，就容易在不知不觉中手忙脚乱中直至失败。BOSS级的《米老鼠》版面干脆就是掉落速度快且密集……总之，各个故事版面的方块的特征都有这样那样的不同。在简单难度下，方块基本都没有什么显著特征，但在普通、难以及专家级别的难度下，就必须要好好利用那些不同故事版面的方块特征了。







在PC界最富盛名的城市模拟建设游戏《模拟城市》，终于在NDS上隆重登场。在游戏中，你将扮演一名市长，用触控笔方便地规划各种城市设施。亲手创造一个像纽约、东京一样的大城市也不再是梦想。

文 马修 美编 澄香

NDS 模拟城市DS
シムシティ DS
◆EA◆SLG◆2007年2月22日◆日版
◆256M◆1人◆4800日元◆无对应周边

"《模拟城市》系列"诞生于1989年，该系列不但让Maxis公司咸鱼大翻身，从默默无名变成了PC界玩家耳熟能详的大公司，也为日后各类模拟系列游戏的基本架构及原始创意定下了基石，由此衍生出的游戏还有《模拟公园》、《模拟地球》、《模拟蚂蚁》以及《模拟人生》等系列。著名的美国加州州长阿诺·施瓦辛格也曾经坦言，这款游戏给了自己很大的帮助。自从Maxis公司被EA收购之后，"《模拟》系列"产品也开始向其他游戏平台逐渐转移。但由于操作上的不便，模拟经营系列在PC以外的平台上，一直受不到玩家的好评，这次的移值，也许是EA试验性的一笔吧。



致市长大人的一封信

市长大人：

您好，我是您的私人秘书！我们原来在您还是动物管理员的时候见过面。今天是您第一天上任，有些事情可能还不太清楚，请先允许我来给您讲解一下。

由于我们的国家刚刚成立不久，所以大多都是空旷的未建设用地。您可以在20个地区中任选1个作为您开始建设的地方。每个地区的地形都不相同，有的是岛屿，有的是平原。每个地区所划拨的建设资金也不相同，从100W到10W各异。您如果喜欢挑战自我极限的话，可以选择一块不毛之地，用最少的资金开始游戏。但如果您是第一次玩这个游戏的话，还是推荐您选择一块超初级的黄金平原吧。

在选择了您要的地区之后，我们就来正式进入市政环节吧。首先，您是否看到下屏中央显示的微缩地图了？没错，这就是您城市的全部地盘。红色方框框住的地方会以立体画面放大显示在上屏。点击右上角的圆圈图标可以进入建设模式。建设版面分为绿化建设、区域规划、道路交通建设、公共设施建设、电力系统、供水系统、特殊建筑和清除8个大选项。选择您需要的选项直接在下屏触摸操作即可。

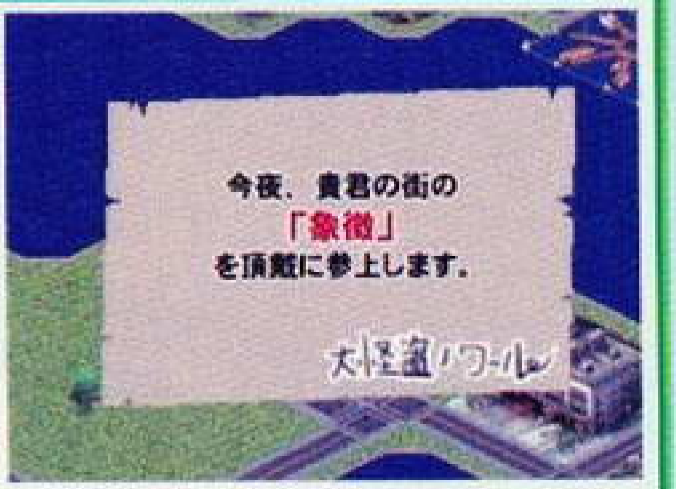


绿化建设

绿化是整个城市必不可少的，这也是"《模拟城市》系列"第一次把绿化单独作为一个大类放放入建设模式。城市的区域地价、污染等指数都和绿化有直接的关系。在规划区域的时候，绿化建设是首先要考虑的问题。绿化选项一共有7项，水和树木主要是用来改善周边环境的，一般在大型工业区规划的时候都要设置大量的树木来吸收有害气体。道路两边最好也有树木防护，废气积累的弊端会在日后的发展中慢慢暴露出来。水池、公园可以提高周边居民的居住环境。一般适合放在住宅区的规划上。赛艇码头必须建造在水面上，而且价格不菲。最好规划在高密度住宅区中间，以吸引高收入人群入住。



区域规划



区域规划是系列的特色系统。玩家只能在地图上划定一定的区域为住宅区、商业区或是工业区，并决定这块区域的人口密度。规划完成之后，这些建筑并不能马上建造出来，而是以色块表示在地图上，住宅区为黄色、商业区为蓝色、工业区为红色，颜色越深表示人口密度越高。随着时间的增加，这些区域会逐渐有建筑出现，最后将整个区域填满。



道路交通建设



道路是整个城市的命脉，没有道路的地方，再好的规划也是没有用的。游戏的道路分为公路和铁路两种，公路要在市内以网状大面积铺设，而铁路一般用于长距离的跨市交通。一般来说，公路的建设应该尽量避免过于复杂的路线，这样会出现交通拥堵的现象，推荐在区域规划之前先把道路设计好，这样才能顾全大局，减少后期修改等重复劳动。铁路沿线至少要设立两个以上的车站，否则无法正常运行。

公共设施建设



公共设施是指公安、消防、医院、学校、图书馆、动物园等公众生活所必须的建筑。其中公安、消防、医院和学校都有一定的有效区域范围，在该区域内，不需要重复建设两个以上的同种公共设施。另外，也不是所有的设施范围都必须覆盖到整个城市。如郊外的工业区，就不必建造学校和医院这些住宅区所需要的设施，但警局和消防局千万不能遗漏。住宅区最好配备全套的公共设施，这样才能吸引居民入住，提高整个城市的评价。



奖励设施

奖励设施最初不会出现，当您的政绩达到一定水平之后，博士会造访您的城市，并给您带来奖励。各种奖励设施的功能都不相同，比如可以和别的市长通信的邮政局，提高市民文化水平的博物馆等等。

电力建设和水力建设

电力建设和水力建设可以合并在一起。在那些选项里有很多不同种类的电厂和水厂，每种设施的性能和污染程度都不相同，需要按照需求来建造。电力设施还需要铺设电线，电线不必铺设到整个城市，只需要从电厂牵引到成块区域的边缘就行了。供水系统在本作进行了简化，系统会在一定范围内自动供水。



说完了设施建设，下面我给您介绍一下内政方面的情况。在屏幕的左边，您可以看到各种报表和数据的选单。在这里，您可以调整城市的各种税收和市政支出项目。线形的报表会直观地让您看出整个城市的各种统计数据和发展方向。光会建设而不会管理的市长不是一个好市长，接下来会有各种专业的顾问来指导您的日常工作，希望您能早日实现您的梦想。



"奸商"访谈实录 Vol.2 ——烧录卡厂商篇

文 ZinniaSun、小超 编 米格 美编 咕噜

有人说中国掌机市场的成长是伴随烧录卡一路走过来的。任氏掌机发展已经有20多年的历史，抛开最早的Game&Watch，从GB就开始采用卡带作为游戏存储载体。而从国内经济现状来看，买一台娱乐用的掌机对于普通消费者来说也许只是咬一下牙的事，可购买价格昂贵、数之不尽的正版软件对国人来讲才是让人望而却步的事情。一边是对广大玩家的娱乐需求，一边则是面临高昂的软件购买费用。有需求就有市场，有市场就有JS，于是国内电玩事业的一个新方向被开启了，它就是烧录卡，一个能够让你"一本万利"的奇妙卡片，而今天坐在我们"掌机王直播室"现场的，正是5位制造这些"奇妙卡片"的JS，他们凭借手中的技术和生产线抓住了玩家的心，下面就让我们来"戳穿"他们的邪恶面孔吧！(—v—)

昨日的玩家，今日的厂家，从"小家"到"大家"……

小Z： 各位嘉宾及读者，大家好，首先欢迎来到"掌机王直播室"。本次访谈将由小Z和小超为大家主持，而今天有幸来到我们节目的嘉宾则来自国内各大烧录卡厂商，他们有负责技术的，也有负责业务的，烧录卡就好像他们的孩子一般，在他们的关怀下茁壮地成长着……

小超： (—_,—) 还是快点进入正题，由小超我来为大家介绍一下到场的几位嘉宾吧。





小Z

本次访谈特约记者，《掌机王SP》资深撰稿人，长期撰写掌机破解方面文章及烧录卡评测等文章。



小超

同为《掌机王SP》资深撰稿人，长期撰写软件应用、烧录卡评测等文章。

DSFireCard/ROGERY



DSFireCard网站负责人，官方消息对外发言人，热情主动，带领DSFireCard这个新品牌快速走入市场。

EZFlash/windirt

EZ官方发言人、论坛总版主以及产品规划设计师，技术兼业务双料核心干部，伴随EZ烧录卡走过4年的风风雨雨。



DSLink/Sprite

Ediy工作室成员，伴随Ediy工作室经历了从GBA时代到NDS时代的风风雨雨，当然也为DSLink的推广发挥了重要作用。



AceKard/Leon

AceKard技术成员、官方对外发言人，热衷于烧录卡技术研究的新进青年，欲为中国掌机事业奉献青春。主张自主开发，当然也是业务推广的重要成员。



Gbalpha/JYX

Gbalpha中国地区销售代表，新商品推进主管，官方对外发言人，同时也是电影卡系列产品设计师之一。喜欢游戏、动漫的热血青年，工作兢兢业业勤勤恳恳，尤其是在M3推广时期立下汗马功劳，在网络上享有盛名。

Gbalpha/JYX、DSLink/Sprite、AceKard/Leon、EZFlash/windirt、DSFireCard/ROGERY：《掌机王SP》读者朋友们大家好！首先感谢《掌机王SP》能够给我们参加这个访谈的机会，作为幕后人，我们也很想走到前台来与玩家聊聊，尽自己所能解答一些问题哦。

小超：“解答一些问题”，那你们一个月能赚多少钱这种问题能不能回答啊？（—_、—）

小Z：对了，怎么没有看到SuperCard的人？

小超：刚打电话了，不过话筒对面传来一个深沉的声音：“我们很低调……”

小Z：倒……下面还是快点进入今天的正题吧！

从电子行业、软件行业到烧录卡生产行业，JS自爆“发家史”！

小超：首先还是请大家说说各自的公司是怎么走上烧录卡之路的吧，是最初就看好了烧录卡这个行业还是中途转行过来的呢？

DSLink/Sprite：最初我们DSLink的几个主要成员也都是狂热游戏爱好者+电子爱好者，所以一开始做了个网站“电子DIY”，推出一些有新意的DIY产品，还在各知名媒体杂志上连载技术文章。我个人在电脑和游戏机上玩游戏是从十几年前就开始了，印象比较深刻的是电脑上的《跳跳鸟》什么的，还有后

来的《侠客英雄传》以及FC、SFC，所以一直也很关注游戏机方面的东西，随后找到机会逐渐进入了这一行，并且也专注于游戏配件、烧录卡方面的研发，一方面不断在增强自身的技术实力，一方面不断推出有创新的产品，伴随着掌机共同成长。

AceKard/Leon：的确，你们的Edly大哥确实对我们这些后起之秀起了很大影响。当年D卡改烧录卡还有火线烧录技术让我从中也学到了不少东西。我自己很早就非常痴迷于这些技术，还有我现在的同事，我们对游戏感兴趣，又对技术有钻研，所以顺理成章地就加入了进来，开发出了AceKard并将其商品化。

Gbalpha/JYX：我们公司最初是做电脑音乐转换为GBA播放格式的音乐软件的，可以将MP3等音乐转换为可以在GBA上播放的格式。软件名称叫Gbalpha Walkman，现在提起来相信不少GBA玩家还记忆犹新吧。后来我们做了电影压缩算法，并为了应对当时采用Flashrom烧录卡存储空间小、成本高的缺点，开始研发采用外存储卡、专门用于在GBA上播放电影的烧录卡，于是就诞生了电影卡系列产品。当然，真正转入生产支持游戏功能的烧录卡还要从M3说起啦。从软件到硬件，应当算是应对市场定位而逐渐转行了吧。

EZFlash/windirt：烧录卡应该算是公司正常研发过程中的产品之一吧。我们公司在芯片制造、电路设计方面有着很强的实力，因此开发烧录卡产品完全是一种市场行为，反正生产芯片、IC电路制造半成品也是做，不如打出自己的品牌。而且烧录卡最早就是由香港、台湾一批技术人员提出并发明的，国人最大最低廉的工厂都集中在大陆，引入内陆并创立自己品牌都是迟早的事，只是我们跨入的比较早罢了。

DSFireCard/ROGERY：公司成立之初就是立足在电玩周边行业，烧录卡也是其中一个很重要的组成部分，可以说是最初就看好这一块。我们有现成的工厂，现成的生产线，只要技术条件成熟，就能迅速出产成品。当然，这些都是靠其他产业积累而来的，因此说起来我们也算转行呢。

小Z：看来想做烧录卡还都要是高科技知识分子呢，难怪个个都起英文名……



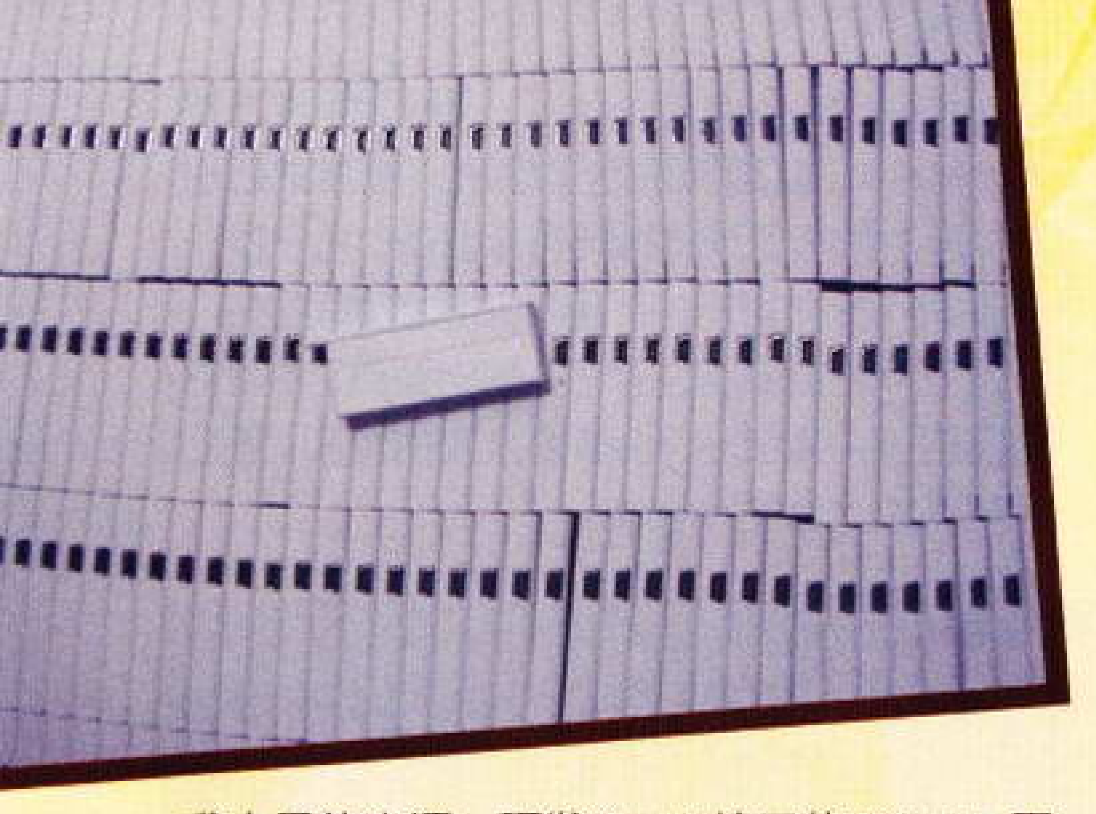
做烧录卡的，开始都是靠兴趣，但在实施过程中，也会让人认识到理想与现实的差距。JS不是摇身就能变成的。

从业余变专业，道路既艰辛又漫长……小环节往往造成大问题！

小Z：虽然现在各位的产品已经是市场主流，但在决定踏入烧录卡行业时一定也遇到很多波折吧？

AceKard/Leon：我们还算比较顺利啦。虽然之前确实也没少熬夜，但投资商、工厂都是一个个挨个搞定的，期间没有太大波折，产品刚上市时由于技术领先也迅速占领了一定市场份额。不过可能是入行较晚的缘故，真正的暴风雨还没有降临吧。

DSLink/Sprite：波折肯定会有的嘛。我们从最早的改卡到GBALink ZIP2，再到DSLink，从一个业余爱好者向一个商品制造商迈进，每次大的技术革新都需要花费更多的时间和精力。当年的GBALink ZIP卡开创了GBA烧录卡ROM压缩功能的先河，在市场上造成不小的反响，可这背后凝聚的都是技



术人员的血汗，研发 Slot1 接口的 DSLink 更是如此。技术上突破后还有生产这一关，整个体系建立起来也非一朝一夕的。

不过产品做好了，得到了用户的认可，当然会赚到应得的利润。不过时间久了，团队内部也会产生一些矛盾，常言道分久必合，合久必分，这些利益等方面矛盾处理不好也对品牌未来发展造成影响，这也是对整个团队的一个考验。

Gbalpha/JYX：我们主要都是在和技术瓶颈打交道。其实在开发第一代电影卡时我们就希望能够做到支持游戏烧录功能的产品，但是限于 CF 卡的速度瓶颈和 SDRAM 缓存速度的问题，在当时的技术条件和商品定位下游戏功能根本没有办法完美实现，所以就只出了单一的电影卡产品。到后来有了 PSRAM 这种高性能并且十分省电的缓存，M3 的设计提案才算可以正式放到开发日程。而且为了使 M3 成为当时的领先产品，双 CPLD 的设计、BGA 封装的硬件制造以及 DoFAT 引擎、PDA 等软件功能的开发确实给技术人员制造了不小的困难和压力。

DSFireCard/ROGERY：波折我想各个行业都会遇到吧，我们作为 OEM（代工生产）厂商在产品制造和推广上也面临了不少问题。像寻找一个渠道广泛的代理商其实也是每个厂商必须解决的难题，尤其是对一款新产品而言，联系广告以及杂志评测也是一个重要方面。而且国内消费者都有着很重的品牌意识，像电影卡、EZFlash 系列就是不大力宣传也会有大批老用户支持，而我们在这方面就比较吃亏。

EZFlash/windirt：起初可能有一些事件还是算得上波折。但经历的几年的风风雨雨，熬也熬下来了，现在各方面都已经轻车熟路了。

小超：给各位 JS 一个诉苦的机会大家还真没少说……不过的确是行行都有行行的苦，关键是付出和回报是否等同，看大家今天都能开心地坐在这里，应该都算是不错的啦。

小超：那么大家能谈一下推出一款烧录卡的大致流程是怎样的，包括哪些具体工序吗？

DSFireCard/ROGERY：从有构想到出样，样品修改，最后最终产品到用户手中，中间经过了很多流程，方案也是根据情况改了再改，一些产品可能在中间就夭折了，说完可能要超篇幅了，有机会再详细说。

Gbalpha/JYX：开发烧录卡当然不是件容易的事情，需要有经验和资金实力的开发公司来做才能够制造出优秀的产品。从最初的开发提案的确定，就要涉及到方方面面的问题，产品的市场和用户群定位，功能和技术实现难度以及开发周期，初期的技术资料收集和功能开发的积累等等，要通过较长时间的努力才能够做出一个开发样板，这期间还要不断地调试、更改和测试验证，到最终的产品成形后才能够开始决定生产方面的事情，准备批量采购芯片和其它电子器件开始生产。从试生产到正式投产，紧跟着是产品的宣传方面也要跟上，才能够将最终产品顺利地推出到市场上并让大家关注和接受。别以为做个 JS 容易啊！

EZFlash/windirt：是啊。首先要设计人员提出大致功能要求，开发人员照需求设计系统和电路，程序员写出相关程序，然后进行样品生产并且对样品做调试，调试通过后就批量采购元件正式投产，生产出来的产品经过工厂检测，出库检测后包装发货。这一道道环节可都不能出错，否则会有大量产品返厂，甚至直接构成重金亏损。像我们 EZ4 当时就



在样品完工前赶上了采用外存储卡式烧录卡更新换代的风潮。好在还没有投入量产就迅速修改了方案……

DSLink/Sprite：本来电子产品工序都大致相同，比如你要做数码相机，也要经历立项、研发、试验的道路才能诞生成品，烧录卡同样类似。

AceKard/Leon：我们当时开发AceKard，就是先确定了想法，接着进行研发，这个得有个开发意向书什么的，把开发一个具有什么样功能的产品的想法统统写进去。开发完毕后就得试生产了，做出模具，然后给周围的客户测试一下，看看大家的反应。最后当然是大批量生产出货。

有了工厂，开始生产商品，才发现这其中条条道道，不少问题。尤其是考虑不周，往往会造成巨大延误。那时眼看订单一张张，心里再急也只有等的份儿。所以，JS最需要防患的就是各种突发问题。

核心技术开发人员少，外沿服务销售人员多，搞高科技的还不都这样

小Z：刚刚大家也谈到了团队问题，各位的公司大约有多少人？感觉做烧录卡并不需要很多人手的样子？怎么还会引起团队问题呢？

AceKard/Leon：我们可是有不少人，研发、生产、市场和销售团队你分开数一数，怎么说也有百来个了吧。

DSFireCard/ROGERY：Leon说的对，虽然看起来产品小，但实际上还需要一些合作公司的配合，比如线路板厂、IC供应、模具厂等等，所以工程虽不算大，但也不像普通人想得那么小。

EZFlash/windirt：我们光核心人员就有几十人，不过公司大，毕竟不是只做这一个产品、一个项目，除了每次开发新产品需要大家一起连轴转以外，平时的软件更新之类的就几个人专门维护就好。

DSLink/Sprite：做产品嘛，肯定需要建立一整个摊子，从研发、生产、销售、售后都需要有人来做，不过核心研发成员的确不需要太多。

Gbalpha/JYX：几位同行的说法没错，做烧录卡的确不需要多少人，一般要做出来一个烧录产品的话，两个人也能行。但要做到尽可能好、加载更多附属功能的话，就不是几个人能解决的问题了。我们光是一个PDA系统就用了20多个工程师花了两年多时间才做出来。不过硬件软件核心设计人员只要了5人左右。

小超：生产工厂成本高可以找别家、代理商、经销商生意渠道不好也可以换，那么最核心的研发团队这么多人又是如何走到一起的呢？

AceKard/Leon：我们团队中都是我的同学和以前工作过的同事，老熟人好打交道，而且爱好又都集中在游戏上，做起事情来热情就更高了。

Gbalpha/JYX：嗯，我们团队中大多数人也都是兴趣吧。为了将一款自己的产品引领到电玩产业领域中，所以就走到了一起。公司还不断引进最年轻的人来从事公司最关键的工作，像还在上学的Yifei达人。而且我个人也是刚一毕业踏出校门，就进入GBalpha公司并开始负责中国市场的企划和担当GBalpha网站的设计师的。

DSFireCard/ROGERY：是啊，志同道合，把兴趣当成了工作，自然做起来也就开心了许多。



EZFlash/windirt：我们有些不大一样。毕竟公司从事的项目多，深圳这个地方都是外来人员喽，招聘或者

介绍的有很多，不过从事烧录卡项目的当然都是些既懂得电子又对电玩这方面比较感兴趣、比较熟悉的。

小Z：超哥，不如我们偷偷一家挖掉一脚凑足5人也来做JS吧！

小超：其实不用那样也可以，做OEM不就得了？

小Z：大家能不能谈谈对OEM厂商的看法，我知道这里在座的也有OEM嘛。

DSFireCard/ROGERY：哦？既然点名找我，我就先来发表一下看法吧。OEM其实在IT行业是非常普遍的，大家都觉得很正常，没有那么敏感。电玩行业的OEM也很常见，尤其是许多国外周边其实都是国内厂商的OEM而已，只是玩家不大清楚，所以受到关注也很正常。我们的技术的确不是自行研发的，但我们坚持产品硬件质量上的高素质。

Gbalpha/JYX：对于OEM我也发表一下个人的看法，首先我认为不是什么好现象，表面上看竞争多了受益的是玩家，但仔细斟酌却不然。大多数OEM的产品并不是同类产品中设计最好的，之所以采用OEM也是为了短期能扩大市场销量，掠取暴利而已，他们没有对产品的技术支持能力，售后服务能否持久和有效也没有办法保证。R4和N-Card目前都有开发商提供的技术支持在不断更新产品功能，至于谁能够一直保持常青，还要看开发公司或生产厂商本身的实力如何，可以确定的是，一旦原始设备制造商停止对自身产品的更新和完善，那么所有OEM产品的支持都必将中止。当然这些只是我个人的看法，各位同行见笑了。



EZFlash/windirt：我认为多元化经营是市场发展的正常走势，这个是正常现象。不过我们的确不能回避OEM带来的一些问题，例如后期的技术支持和最终售后服务的归属。我们曾经做过一些OEM产品，只是没有宣传而已，当中就遇到过这样的问题。

小Z：其实光有核心技术是没有用的，还要有一整套的的部门建设。各位嘉宾的公司在各部门、合作公司之间具体又是如何划分的呢？

EZFlash/windirt：我们和其他正规企业一样，分为研发，采购，生产，市场几大部分，当然很多都是合作公司直接负责，不方便一一道出。

DSFireCard/ROGERY：小Z，你这可是在打听商业机密哦！（－_,－）

Gbalpha/JYX：我来谈谈我们公司的情况吧。GBalpha的分工基本是中规中矩的企业模式。分为R&D（研发）公司、制造公司、销售公司和地域统括公司。研发公司有4家，西安地区1家，负责视频领域的压缩算法的研究；深圳地区两家，负责芯片开发和相关硬件所需的软件支持；香港地区1家，负责PDA系统和其他辅助系统应用的软件开发。制造公司有3家，国内两家，日本地区一家，地点和工厂名称就不便透露了；销售公司国内目前给了最大的电玩批发商广州白云来负责，国外则是GBalpha的海外销售公司直接负责管理的，地域统括公司只有1家，负责国内和国外各分公司之间的配合。当然还有专门的顾客服务技术公司来负责售后服务。

小超：不过我可是听说售后服务都是由JYX兄一个人在顶啊……

小Z：别戳人家JS的台嘛，公司规划总还是要有的。对了，刚刚提到海外部门，这个倒是比较吸引我。

想做烧录卡JS，技术班子是关键，没有一个强大的研发团队，不可能有好的产品出现，甚至投资不少只能弄出个生产成本高、背离市场原则的东西来。

想做国内市场？还是先靠海外市场架后台吧！

小Z： 好像现在全球烧录卡行业都集中在国内，也听说各位大侠的产品都是远销七大洲五大洋，那么大家的产品现在以国外市场为主还是国内市场为主呢？

DSLink/Sprite： 因为国内烧录卡起手早，技术和生产线都比较成熟，再加上劳动力成本低廉，自然是国外厂商无法匹敌的。很多国外烧录卡虽然在技术上有独特优势，但都敌不过我们的价格而被打压下去了，这就好像国外的汽车行业入国内的关一样。而我们基本上是国内和国外市场一起发展，当然也会根据地区情况来发展国外经销商，至于具体销售网点和代理模式都会根据地区情况来决定。而我们作为国内知名的老品牌，国内市场当然占的比重比较大了。

AceKard/Leon： 我们刚刚起家，现在也是以国内市场为主，卖到国外的还不是很多，毕竟销售渠道还有待一步步打通。

DSFireCard/ROGERY： 目前我们是以国外市场为主，毕竟卖到国外获得的利润会更具优势。当然一样不会忽略国内玩家，新固件单独做了简体中文版，方便国内玩家使用。而且我们也是很积极地在拓展国内市场，总得说听取相同语言的人在耳边说的意见要比来自国外的反馈快得多。

Gbalpha/JYX： 目前只从销售额和销售数量来看，我们的M3是以国外市场为主的，国内市场的销量几乎可以忽略不计。当然我个人不负责销售部分，所以不太清楚销量的具体数值。不过从网站的软件更新下载点击次数来看，国外的用户量大概是国内的50多倍，加上国外的产品售价比国内至少要高2到3倍，所以主要利润还是来自于海外市场，国内由于售后服务的投入和网站支持的高额开支，基本处于持平状态。

小Z： 嗯，我在日本网站上也看到M3DSS+1G TF卡的售价竟然高达10000日元，折合人民币就要600多，而国内撑死了花上300元就能买到相同产品，而且你们在日本有生产基地，又省去了运输成本，JS果然就是不一样。不过话说回来，JYX大哥，你们的卡在国内卖得也算不错，居然还敢说国内市场可以忽略不计，看来跑海外的单赚了不少吧！（−_,−）

Gbalpha/JYX： （清清嗓子）咳，咳……商业机密！

EZFlash/windirt： 其实主要还是国内市场比较畸形，再加上这两年竞争也是越来越激烈，天天都能听到东家喊降价，西家搞促销。和健康的国外市场比起来还是有一定的差距。我们出货国内占4成多，其余都是国外。但如果谈到利润，国外市场部分可就占了绝对的比重，而新一代产品的研发资金等有关产品发展的规划资本也都出自于国外市场获得的高额利润，相当于是贴着国外的钱来养国内市场。

小超： 那么卖向国外的话，一般是通过网络直销、联系零售商还是通过代理上呢？

DSLink/Sprite： 两种情况都会有。如果有国外商人主动联系并承担货物运输风险，那就走网络直销了。当然要想长久稳定还是找海外代理比较好。

Gbalpha/JYX： 除日本市场以外，我们是通过世界各地的零售商渠道将产品卖向国外的，当然他们之中也有很多是兼顾在网络销售的。至于这些渠道如何开拓，这些情况现在说来都已经记不清了。当然只要产品销售前景好，自会有人找上门来，国外的商家也是一样的。

小Z：JYX兄的JS本质再一次显现……是真的记不得了，还是不好意思在同行面前说啊……

EZFlash/windirt：呵呵，是我的话我也不会说啦。不过我们主要是通过各国代理商，毕竟做了这么多年，都已经有了稳定的合作关系。

DSFireCard/ROGERY：我们目前也是以代理为主，毕竟将烧录卡这种产品销往外国还是有一定风险的，找代理是最为安全、便捷的手段，有问题他们搞定，我们只要负责生产就好了。

小Z：对了，说到这个问题，烧录卡并非经过任天堂正式授权的产品，这个在国内还好说，但如果卖向国外恐怕会涉及到一些法律问题了吧。各位都是怎么处理的呢？

AceKard/Leon：打擦边球啊，我们一般应购货商要求，作为电脑配件啊、内存卡什么的去销售。

Gbalpha/JYX：一般按照行内的规矩，这些是国外的销售商要处理的问题，我们就管不了那么多了。只要我们有出货单在手来证明货的确发出去了，剩下的问题就都不用我们管了，风险买家自负！

小Z：你们对国外JS还真狠……不愧是JS之上的JS啊……（—v—）

Gbalpha/JYX：而且我们为了防止国外人拿到国内廉价的M3，还专门对产品版本进行了区分，中文版的就无法使用英文网站下载的内核进行更新。当然，这也是考虑到国外一些指定销售商们和我们自身的利益。否则国内的版本都被偷偷卖到了国外，我们和指定销售商的利润就要减少许多。

小Z：这点子都想得出啊，拜一个。难怪现在很多烧录卡都推出英文版和中文版两个版本。

小超：你才知道啊。正是因为这种做法才保证了国外市场的高额利润得以维持下去。



海外市场掠取暴利，国内市场狂战价格，两手都要抓，两手都要硬，才能走好JS长远稳定的发展道路！

代理商、零售商、网购、厂家直销？要利润还是图省事只有自己来权衡

小超：对了，提到销售渠道，请问各位都是如何处理网络渠道和传统渠道之间关系的？

DSLink/Sprite：网络渠道的优势是覆盖面广，价格透明，玩家坐在家中即可购买天下所有货品，而且可选择的余地比较大，缺点是用户在购买之前无法了解这个产品实际性能，无法真实体验到产品的优劣，主要由网上的言论来影响购买何种产品。对用户而言售后也可能相对传统渠道麻烦一些。网络渠道和传统渠道确实会存在影响的情况，正如其他类电子产品一样，我们也会在销售渠道上针对网络和传统渠道各自根据情况做一些价格上合理的配置以及数量上有效的限制。而对于售后部分，用户无论在哪里购买的产品，都可得到厂商直接的质保服务。

AceKard/Leon：我觉得网络渠道和传统渠道并不冲突吧。可能考虑到代理商们的利益会有一些问题，不过对厂家而言搞网络直销毕竟能够赚到更多的钱，因为你可以将下一级JS的利润也收入囊中，嘻嘻。

Gbalpha/JYX：所以说网络销售两要点，

一是价格调整，毕竟网购还需要玩家掏邮费，至少也应当把这部分钱免掉，否则吸引力会大大降低；二是刚刚提到的售后服务问题，这一点我们是通过GBalpha公司联保实现的。当然，首先你的产品必须在保质期内……

小超：呃，不好意思，打断一下，咱可不是做食品的，是保修期。(－_,－)

小Z：那么随着网上购物的兴盛，各位有没有建立自己厂商的网店呢？

DSLink/Sprite：网络购物是一个新兴的销售方式，这些年发展速度也特别快。尤其是对电子类产品有很大大促进，网上交易平台和交易安全的逐渐成熟也给交易双方带来了足够的信任。由于网上是一个信息集中的平台，他传播信息的速度会比传统的渠道速度更快。对用户而言网络渠道也确实会带来更多购买的方便。当然我们的产品大家也能够方便地在网上购买的到。

AceKard/Leon：个人认为网络宣传是一种传播比较快也比较有效的方式，所以我们也同样在抓紧。

DSFireCard/ROGERY：网上购物欧美国家运营得比较早，做得比较成熟，国内这几年成长得也很快，的确是很有前景的消费模式。

Gbalpha/JYX：我觉得这只是一个发展趋势，并不能取代目前的终端零售店。目前网络商店的意义更大在于产品初期上市的宣传作用，当然它可以满足一些经常使用网络购物的消费者，但这些消费者在所有电玩产品的消费者中比例很小。这一点可以从我们网站购物专栏的销量看出。

EZFlash/windirt：我们目前也在淘宝和拍拍开了网店，还是直销利润大嘛！(－v－)

小Z：可不是嘛，利润都赶上大麻了……



小超：那么如果是在零售商那里买取烧录卡，大约经过了几级的供货商的手？

DSFireCard/ROGERY：一般大中型城市的电玩店货源都来自市级供货商，这其中至少经过两到三级的“脚”。

Gbalpha/JYX：以我们这边采用总代销售的形式来看，一般玩家买到的烧录卡都是到2级以后的了，通常在3到4级。由于目前交通、快递便利，很多商家都从南方的批发商那里直接进货，所以也有可能拿到2级供货产品。由于有官方建议零售价，因此我们的产品在各地零售价差别不是很大，但总体而言还是北方偏贵，南方地区相对便宜一些。由于北方地区的销量比较少，多增加10块20块的价格也在情理之中。部分大城市的繁华地段因为高额的店面费用，价格还会更高。

EZFlash/windirt：一般应该是厂家→总代理→各地分销商的结构。

DSLink/Sprite：跟我打交道的经销商一般分为两种类型：一种是走渠道的，一种是直接面对用户的。

小Z：那么每级供货商能获得多少利润呢？

DSLink/Sprite：我刚说了，经销商分两类，而渠道经销商利润会比较低一点，这是一种薄利多销的行为，最终零售商获得的利润才是大头。

DSFireCard/ROGERY：其实这也是根据各个厂家的销售方式有所不同的。

Gbalpha/JYX：总之零售的利润方面，要看商家所处的销售链的级别了，通常在20块毛利左右，所以如果知道产品的市场指导价格，而店面的零售价格又低于指导价几十块，基本就不用再难为零售商了。批发商的利润根据级别的不同，有5到10元的利润，但是做生意总有风险问题，卖不出去或者意外丢失，这些损失也就只能靠这点利润来弥补了。

AceKard/Leon：关于这个问题我不能确定。其中有一个因素在于我们的出货价一般是根据原料价格还有市场的情况来调节的，如果原料价格上升、成本上升，我们自然要调高出货价。但这时往往公布的官方零售价是不会轻易变更的，也就是说产品的利润空间本身就发生了变化。但就一般的普通供货商

而言，也就是在10至30块左右吧。不排除有些JS以高价出售产品，坑害玩家。

EZFlash/windirt：实在不好意思问我的客户他们赚了多少钱，而且问了他们又怕我们会抬价，所以具体情况不太清楚。

小超：那么大家是否搞过厂家直销来建立自己的销售体系呢？

Gbalpha/JYX：术业有专攻，真正的厂家一般不会做直销的，厂家就是开发和生产，没有精力去做零售渠道，因此把销售交给渠道好和有经验的大批发商去推广会来得更加容易。

DSFireCard/ROGERY：对，我们目前也还是走传统渠道代理路线。

EZFlash/windirt：而且如果想采用混合模式销售，厂家直销可能会对总代理的工作积极性产生负面影响，代理会觉得你不信他们的能力。

DSLink/Sprite：专心专注才能做好产品，



兼顾直销势必也会分散一些精力，我们从来不搞。

AceKard/Leon：这太不符合市场规律了。就像酒厂不会将酒直接卖到客户家里一个道理。如果搞直销的话，对产品的销售反而很不利。一方面，我们要成立专门的部门，另一方面客源也是一个大问题，毕竟很多商家现在有一定知名度，也有一定的客源，何不直接用之？

利润虽然是关键，但要在搞生产与搞销售之间权衡。直销、网店能够提高单卡利润，但长久以来就会影响技术发展的脚步。新产品研发才是JS在市场生存的动力。

技术不断革新，也为JS提出新的课题，不断创新才是打造品牌的硬主意。

小超：不过烧录卡怎么说也算是一个技术产物，从GBA过渡到NDS时代，中间就经历了不少波折，当时最大的困难是什么？

DSLink/Sprite：说起来可能也就几点吧，首先对于新主机需要熟悉硬件软件环境，然后根据主机条件设计最合理的硬件结构，否则总是更新硬件，推出新卡，对用户也是不负责的。另外也要做好老产品的服务，这一点也是不容忽视的。

AceKard/Leon：呵呵，还好我们入行较晚，并没有经历过那个时代。

Gbalpha/JYX：我们开始受到最大的限制就是使用国外人的技术而不得不将M3的GBA产品和NDS游戏产品分为两个版本推出。但后来同事们很快自己解决了NDS游戏烧录的问题，并最终实现在缓存载入方式运行GBA游戏和在闪存卡上直接启动运行NDS游戏的功能，让新技术慢慢被用户接受并认可了。

小Z：GBA烧录卡不知道各位厂商还生产吗？觉得还有市场吗？

DSLink/Sprite：GBA相对于NDS已经是落后的产品了，相关的配件也会较少了，现在大部分的精力应该都转到NDS上来了。但GBA还是会有它自己的市场，用户也会有不同的需求，就像现在还能买到FC、MD的变种一样。

AceKard/Leon：看来我又要被无情地跳过了……

DSFireCard/ROGERY：没有产品不代表不能谈观点嘛。我觉得GBA的市场还是有的，只是受NDS、PSP新主机的冲击很大。

EZFlash/windirt：GBA烧录卡肯定有市场啊，我们的EZ2和EZ3现在都还有成百套的大批量订单呢！

Gbalpha/JYX：电影卡一代已经不生产了，二代还在生产，主要德国有一个大客户在一直订购和销售此产品。市场基本已经缩小了，不过SanDisk有和我们谈过要在他们的闪存产品上捆绑电影卡来销售，目前还在商议中，没有最终确定，如果这个项目可以谈成，那电影卡二代的那种规格产品还可以有相当大的出货量。

小Z：前些日子闹得最火的还要数Clean ROM问题了。究竟支持Clean ROM难在哪里呢？今天想听你们亲口来介绍一下。

DSLink/Sprite：Clean ROM这个名字真的很重要吗？这也就是一种说法罢了，用户真正使用起来并没有什么不同，都需要使用软件来写入ROM，就算是不用“软件”而用资源管理器，但说到底资源管理器不也是软件嘛。(^_^)我认为只要软件方便就好，像我们的软件只需要用户把Clean ROM拖放过来即可，不需要针对单个ROM修改参数，不需要更多的确认，用户用起来非常省心。再说要真正不对ROM任何修改，那软复位功能，金手指功能等也不可能实现了。

小超：可关键在于使用Clean ROM就同时意味着可以免引导、免刷机，而且游戏存档也无需再等官方更新补丁，这几点优势可是让力求完美的厂商耗费了不少时间与精力。

AceKard/Leon：我们的AceKard是一款真正支持Clean ROM的使用外存储卡烧录的产品。研发之初为了解决如何用外存储卡构造一个与NandFlash相近的方式来模拟NDS卡，我们才创立了AKFS文件系统，这其中自然存在不少技术问题需要一一解决。



Gbalpha/JYX：支持Clean ROM基本就是解决速度问题和存档模拟问题，以便满足NDS ROM对原始环境的要求。要说难度也就是如何妥善解决好这些事情了。

EZFlash/windirt：嗯，尤其还要补充的是还需要完美模拟原版卡的加密系统。不过这项技术也有很多厂商都是从国外直接购买来的。

DSFireCard/ROGERY：我们采用Nandflash内存储芯片，因此支持Clean ROM的技术实现起来要比采用外存储芯片的方便很多。主要是不存在卡速同步的问题。

小超：对了，说到这里，现在外存储卡式的烧录卡占了主导，以后市场还会向这个方向发展吗？

DSLink/Sprite：我认为NDS是适合存储卡来存储数据内容的，容量大，扩展方便而且没有接口瓶颈，而GBA的硬件限制数据实时传输速率，是不能直接使用存储卡的，就算使用也只能当做后备存储，运行之前也要把数据加载到RAM里才行。所以这个也是顺应主机的硬件条件，换言之也是顺应用户的需求的事情。

AceKard/Leon：我倒不这么认为，两者还是各有各的优势吧。不过采用外存储卡不会造成二次投资，以后即使不用在烧录卡上了，还能用在手机等其他设备上。这一点倒是比较方便。

Gbalpha/JYX：的确是各有所长吧。由于闪存卡在数码领域的深入，消费者选择扩展卡的会多一些。其实仔细想一想，很多人买了闪存卡其实还是只用在了M3上，可能并没有多少机会去用在其他产品设备上，而且很多人也会为其他设备再单独购买闪存卡，如果理性来仔细分析，也许购买内置闪存的，获得最佳的稳定性和运行速度才是正确的选择。当然不是所有的消费者都会考虑得很周全，而且每个人的需求情况也会有所不同，总之选择适合自己的就好了，没有一个产品能够适应所有消费者的，所以内置闪存式的烧录卡不会消失。

DSFireCard/ROGERY：排除技术问题的话，我觉得两者在市场定位上本身也不同，存储卡式的烧录卡优势是可以自由搭配不同容量存储卡，自由选择容量，但是会出现储存卡

匹配等问题，而闪存式的烧录卡优势是内置容量、无需另外配卡、内部传输速度可以保障，缺点是不能任意搭配存储卡来更换容量，各有利弊，选择哪种就根据玩家自己的需要了。但是年后NandFlash价格再次下跌，这也使采用内存储芯片烧录卡的价格要比同等容量组合的外存储卡式烧录卡价格更低廉。这就与当初外存储卡式烧录卡诞生时的情况不同了。因此闪存式的烧录卡现在的生命力可以说要更强一些。

EZFlash/windirt：不同的用户群体有不同的需求目的，而产品的存续是以市场的需求来判断的，再加上还有市场价格的变化，所以我们也没法做预言的。

科研成本是青春常驻的关键，至少JS们不是在做CPU，研发成本不会涨得离谱。适当的投入带来的是长期回报，目光一定要远点。

厂商越来越多，品种越来越杂，但技术领先依旧有暴利可夺。

小Z：说到了市场价格，究竟一块烧录卡的成本大概是多少呢？是不是中间的研发成本会占很大比例？

DSLink/Sprite：(－_－b) 问得也太不含蓄了吧……具体成本当然是机密了。但成本确实是要包含很多部分的，硬件成本是一方面，另外就是研发、售后、软件升级等等，也要占比较大的比重。作为烧录卡产品，有它的特点，用户选择一款产品，并不只是选择了一款硬件，而是同时选择了这款硬件配套的软件能力和将来的潜力，售后、软件升级增强功能同样重要。

DSFireCard/ROGERY：成本要包括：开发成本、运营成本、广告宣传、硬性成本、售后维修成本等等，其中硬件成本只是一部分，所以有些玩家直接计算硬件成本觉的烧录卡是暴利，其实除去这些成本开支，利润也是有限的。

AceKard/Leon：不过根据我们的经历，研发成本和生产成本可也一点都不低啊。各位同行难道认为生产成本很低吗？

Gbalpha/JYX：研发成本多少要看公司的运营机制，如果是个人开发的那种，则成本不需要很高，因为个人行为的开发劳动力是免费的，只要开发出来产品后能够赚钱，那么就可以支撑开发工作进行下去，费用基本是开发过程中试验样板等方面的硬件费用；如果是按照标准的公司团队运行模式，那开发费用则较高，每天8小时的工作时间，然后要支付给每一位工程师很多的薪水，如果软件项目再大一些，开发人员再多一些，那研发费用自然就很大，每个月没有几十万的费用支持根本顶不住。电影卡系列的研发成本就绝对不是个小数目。平均到每块烧录卡上面也有好几十呢。



EZFlash/windirt：我就说一句，太便宜的卡不一定就会有好的服务哦。

小Z：原来你们早就把售后服务也摊到一块卡的利润里面了……不愧是JS。不过这样看来，还是觉得烧录卡属于硬件成本低廉、“软件”成本昂贵的产品啊。

小超：那么做烧录卡利润有多少？当然我知道这是商业机密，不过大家就旁敲侧击答答就好，不想回答的就说商业机密，我们也不会追问。

EZFlash/windirt、AceKard/Leon、DSFireCard/ROGERY、DSLink/Sprite：商业机密！

Gbalpha/JYX：不好意思，刚刚去接了一个电话，大家谈到哪里了？

小Z：谈到利润了，而且其他几位都已经发言了，现在就等着听JYX你的感言了。(—_,—)

Gbalpha/JYX：哦？既然大家都说了，我就也谈谈吧，虽然很多东西不方便明言。(此时小Z和其他几位嘉宾都在一旁偷笑……)凡事都有一个角度问题，也有一个大小的比较问题。因此烧录卡的利润站在个人利益上，看似非常巨大。但是对于一家工厂整体而言，只能算是一个热卖商品，可以让员工在近期收入一点儿奖金，让公司能继续发展，所以GBalpha的产品也不局限在电影卡这种单一产品上，还在其他电玩周边领域不断扩展并提供给其他厂家更多的OEM产品，以提高公司的自身收益力。单一的烧录卡在利润上，可能不如微软、英特尔一般的部门经理的年终奖多，这是国内目前市场现状决定的。对于卖得好的烧录卡，还可以说得过去，卖得一般甚至不行的，问题也不大，维持公司运转或少挣钱而已，一般都不会赔钱，因为这些公司或小组的运营成本本身就不高，所以也就有那么多人都愿意去OEM，不管自身实力怎么样，先挤进来再说。

DSLink/Sprite：那么我也来补充说一下，电子产品的价格走势通常都是逐渐降低的，一个新产品的价位相对来说上市初期会是比较高的，但随着产品批量上升以及和同类产品的竞争压力会逐渐降低价格。比如手机，刚上市的诺基亚8800刚上市卖8000多元，半年后只需要4000元左右。随着时间的推移和后续产品的上市价格肯定会有所变动，这样也对于用户来说会带来了更多的实惠。最终收益的肯定是用户。

烧录卡这个行业开始也存在很高的利润，这也使更多的人挤进这个市场，就目前来说，烧录卡这行的竞争越来越激烈，利润已经很低了。但如果技术上有优势，能够自己开发、生产主要芯片的话，压低硬件成本还是有不少利润可图的。



小Z：最近市场上又出现很多牌子的烧录卡，到底烧录卡市场空间还有多大呢？

DSLink/Sprite：有钱赚的事情自然也会有更多的人希望进入，在国内这个情况是很正常的。但创建一个品牌自然是不容易，需要不断的努力，产品、售后服务、软件升级等等都要做好，要真正得到用户的认可，要经过市场的考验，这并不是一朝一夕的事情。因此很多新品牌并不能对老品牌造成威胁。

AceKard/Leon：我倒认为新品牌的只能说是烧录卡市场变得越来越成熟了，以前厂家不会把最好的最新的技术拿出来给用户用，会把一些新的技术藏起来，根据市场情况来调整逐步放出，赚足钱，这种做法倒有点像老任。现在有了竞争，要把压箱底的东西拿出来才行，不管怎样，收益的总是消费者。至于市场空间嘛，自从推出了Slot1接口烧录卡，很多用户都是二次购买烧录卡了，个人认为国内市场已经相对比较饱和了。

Gbalpha/JYX：我觉得烧录卡市场究竟大小与否都是相对的，总的来说并没有大家想象得那么大，这是烧录卡本身的性质决定的，由于烧录卡产品处在半灰色地带，因此不可能像正规电玩产品一样进入主流的销售渠道，这样销量自然有限。再就是烧录卡如果大量销售，多方面竞争必然会导致产品开发素质、做工质量、服务支持等综合方面的水平降低，对于玩家来说未必是好事。

EZFlash/windirt：我比较赞同JYX的看法，毕竟恶性竞争只会导致整体质量的下降。至于市场，这个东西不好说，全球有几千万的GBA、NDS拥有量，能吃到几个百分点就不少了。

小超：比起一年前，烧录卡的价格已经降了很多，随着新卡的推出，是否还会出现大幅度降价？

DSLink/Sprite：电子产品的趋势就是如此，会不断更新换代，有新的产品，老的产品也会调价。这样也适合不同需要的人。

AceKard/Leon：我们的定价是根据成本+适当的利润决定的。我倒觉得现在价格已经比较稳定了。

DSFireCard/ROGERY：嗯，目前价格已经很合理了，随芯片价格的调整，可能会有小幅度调整，大幅度降价的可能性不太大。

Gbalpha/JYX：对于GBA端的烧录产品，由于硬件成本较高，价格基本不会再降低，基本稳定在现有的水平，满足一些高端用户的消费需求。对于Slot1的NDS端新品，由于硬件结构相对简单很多，降价空间还是有的。

小Z：超哥这招果然灵，这么一问就能看出来，M3的利润目前还是比较高的嘛。

EZFlash/windirt：其实也不能总说降价降价的，任何一个圈子都有自己的游戏规则，总会有一些人不遵守规则乱来一气，这样到最后大家谁都没得做。

小Z：呃，看来经历了多年的降价，windirt兄已经有些不满了啊。

小超：不过现在烧录卡更新换代很快，有没有想过来个以旧换新呢？当初的XGFlash就曾搞过类似活动。

DSLink/Sprite：以旧换新说起来挺好的，其实谁都明白羊毛出在羊身上，无非是把回收的卡拿出去再卖……其实大家应该有个好的消费观念，产品适合自己够用才是最好的，而一味追求新产品是需要付出更多的。

Gbalpha/JYX：我们的产品不会搞这样的活动，这对产品和对用户来说都是不负责任的，感觉就像让用户拿录像机换VCD的感觉，其实录像机拆开卖零件都比VCD值钱。具体到每个人而言，就各有各的看法了，总之我们不会采用以旧换新的方式进行新品的推广，而且我们认为购买Slot1新品的消费群体绝大多数都是新购机者才会选择，对于过往GBA端烧录产品，由于G6/M3仍旧具有良好的表现，多数人不会重复购买作用相同的产品。



DSFireCard/ROGERY：555，这个问题又没资格发言了。

EZFlash/windirt：我就一句话，如果真的有效，为啥现在没人搞了？

AceKard/Leon：我们的AceKard+就正在搞……不过貌似回收回来的并不多，毕竟销售就好像水从上游流向下游一样，而回收就像让水再从下游流回到上游一样，阻力重重啊。

EZFlash/windirt：我倒……

行业有利润就存在竞争，但竞争要以健康的市场环境为前提。目前国内市场一片混杂，恶性发展只会滞后业界前进的脚步，有原则的JS是越来越难做……

横向发展，拓展功能，走多元化道路才能长久稳定。

小超：降价并非是竞争中的万能法宝，有时候优秀的功能才是更重要的？各位有没有打算推出一些功能各异化的产品？

EZFlash/windirt：功能拓展当然是一个重要方向，毕竟这方面竞争对手还比较少，目前最新推出的三合一扩展卡我觉得就是一个以功能取胜的产品。

Gbalpha/JYX：震动卡、内存扩展卡方面我们正在进行相关产品的开发，并且进展得相当顺利，不久用户就会看到功能各异且能够满足个性化需求的周边产品，其中还有一些扩展卡是目前任何烧录产品都没有的功能，而且非常实用，对此我也非常期待。

小Z：说到这里想起一件事情，很早就听

说JYX你们本来还要推出MP4播放卡来着，最近怎么又没有消息了？

Gbalpha/JYX： 其实开发已经全部完成了，只是考虑到当前市场走向，没有开始投放。

> **小Z：** 不过烧录卡可以说是吃青春饭的行业，受主机厂商的影响太大。如果以后任天堂不再推出使用卡带的掌机产品。大家又打算怎么走？

AceKard/Leon： 如果没有带卡的产品了，那自然没有烧录卡的存在了，皮之不存，毛将焉附？

DSLink/Sprite： 用卡带的掌机产品是可能消失，技术进步什么都有可能，但掌机会消失吗？游戏会消失吗？游戏载体会消失吗？嘿嘿。

Gbalpha/JYX： 反正其他意义的烧录设备也会随之诞生，只是采用的方式不一样，功能和作用还是和目前的烧录产品别无二致的。

DSFireCard/ROGERY： 掌机而言，卡带有先天的优势，无机械结构、抗振性能好、可搭配摄像头、振动包等配件，可以延伸的东西更广，现在一些MP3兼容FC游戏，其中的SD卡就充当了烧录卡的角色，所以烧录卡还有很长的路要走。

> **小超：** 对此各位有什么打算呢？比如是否会进行多元化的经营、甚至推出自己的掌机产品？

DSLink/Sprite： 多元化的经营很重要，专业专心也很重要，这要根据市场不同阶段的需要了。自主开发的掌机产品可以是终极目标，努力吧。(—v—)

DSFireCard/ROGERY： 我们目前还没有推出自己掌机那么大的打算……

AceKard/Leon： 游戏产业是靠内容支撑的，如果单靠主机销售，市场非常小。目前这个环境，人手有限，能力有限，自己推掌机产品还是有很大困难的。至于未来的经营战略，暂时保密吧，我们是新同学，还是多听听多看看老大哥们怎么打算的。

Gbalpha/JYX： 向综合性电玩厂商发展，这是我们未来的发展战略目标。为了保证可持续性发展，GBalpha把"强化商品力"、"提高收益力"、"强化海外事业"作为工作中的重点。根据规划，GBalpha将力争实现到2007年在游戏领域周边产品扩展到完整的三个领域：掌机周边、家用主机周边和大型电玩周边，2007年在中国生产的产品规模达到130种以上的目标。目前在日本冈山县备前市建立了第一所装配工厂，向海外事业本土化迈出了第一步。但是要说自己推出掌机，恐怕暂时还是无法实现的。

EZFlash/windirt： 作为一个研发型的企业，肯定不能只经营一个产品，我们小组本身就负责多个项目的开发，其中一些甚至与游戏完全无关。至于推出掌机一类的产品，这还得看市场需求和开发能否结合到一起了。

> 多方向发展可以稳定你的利润，但这也要视公司具体规模而定，JS做事情，就是要考虑全面，各个方向都要有所尝试有所突破，不然也不可能走上烧录卡的行业了。

小超： 时间也不早了，我们今天的访谈就到此为止吧。各位辛苦啦！

Gbalpha/JYX： 啊，居然一起聊着聊着就都半夜了，明天还有一大堆货要发啊……

DSFireCard/ROGERY： 是啊，大家都一样，明天开始就又是竞争对手了。

EZFlash/windirt： 气氛好凝重，还是先闪吧。

DSLink/Sprite： 呵呵，其实今天能有这么一个机会大家交流一下也还不错，毕竟我们各自一直都是各忙各的，很难得有机会和业内的人一起交流一下呢。

AceKard/Leon： 嗯，同样作为国内厂商，我们一定要本着"多赚外国人的钱，少赚国内玩家的利"这一原则维护我们良好的JS形象啊！

Gbalpha/JYX、DSFireCard/ROGERY、EZFlash/windirt、DSLink/Sprite： 你要做JS可别把我们也拖下水啊！

小Z： 呵呵，改日有机会大家一起来喝喝下午茶吧。顺便商量一下这次的稿费如何分红，我九，你们一，觉得怎么样？

众人： 原来你小子才是真正的JS啊！打！

文 Songkai 编 软饼干 美编 轩雨



NDS 幸存少年 迷失蔚蓝2

サバイバルキッズ LOST in BLUE 2

◆Konami◆AVG◆2007年03月15日◆日版

◆1～4人◆512M◆4980日元◆无对应周边

本作是在NDS发售初期诞生的冒险游戏《迷失蔚蓝》的续作，游戏里玩家将要体验在与世隔绝的孤岛上和惟一的同伴通过层层考验，最终脱离孤岛回到社会的故事。本作中，玩家并不需要把游戏通关一次，可以直接从男主角与女主角中选择喜欢的角色来进行游戏。除了保留前作的所有要素外，游戏更加入了会袭击玩家的凶猛野兽，和这些野兽进行战斗也将是本作的一个新的亮点。两位主人公将在这孤岛上发生一段怎么样的惊险奇遇？还在犹豫什么，快拿起你手中的触控笔亲自演绎这场冒险吧！

系统解析

按键操作

十字键	角色移动
Y	特殊操作(推动机关、和另一主角行动)
X	打开功能菜单
B	取消、跑步
A	调查、确定、对话、攀爬
L、R	切换上屏幕信息(分角色状态、海岛总地图、区域详细地图)

野外生存指南

要想在孤岛上生存，必须学会一些基本的求生能力，那么就让我们一起看看这些基本的要领吧。

一 基本信息

人的体力在无时无刻地消耗，这点在游戏里也有很好地体现。和前作一样，本作的角色数据分别为：人物的总HP、筋力、满腹度、水分四种。

HP 最大为100%，降至0%后角色会死亡。中毒和被怪物攻击等异常现象会让HP下降，在筋力消耗干净后进行一些行动也会让HP下降，恢复的方法为睡觉。

筋力 游戏里最重要的数值，角色在行动的时候都会不断消耗，降低到0%后将不能进行跑步、推动石头等高体力消耗的活动。恢复方式为睡觉或者在“X”按键调出的菜单里选择第二项“休息”。(满腹度较高的情况下休息能取得最佳的恢复效果。而如果只是进行跑步等基本活动，不用休息太久，16%以上的筋力足够各位玩家跑回家里。)

满腹度 人类没有食物将无法生存，和筋力相同，满腹度会不断地进行消耗。恢复的方法自然是吃东西，注意把满腹度提高到45%以上再进行睡觉可以取得最佳的恢复效果，如果睡觉前没有达到，可不要因为省一点食物而把第二天的行程拉下去。

水分 到达0%后人物会进入脱水状态，此时不能吃一些干燥的食品。恢复方法为去淡水区里喝水或者食用水果。



二 狩猎及其他生存操作

如同原始社会的人类慢慢学会了打猎和一些工具的使用，主人公光是靠孤岛上的野生水果而不摄取肉类特有的养分将无法生存下去。

蘑菇

岛上一共有七种蘑菇，分别有不同的作用：1.让角色睡眠； 2.中毒，HP不断减少；3.兴奋，筋力暂时不会消耗；4.没有作用； 5.脱水状态；6.肚子疼痛；7.解除各种效果。

这里大家也许会问笔者为什么不列出各种蘑菇对应的颜色，本人不是不想列出，而是无法列出——每个记录里的蘑菇效果随机为分配。因此具体什么蘑菇拥有什么效果，只能让各位自己试验了。

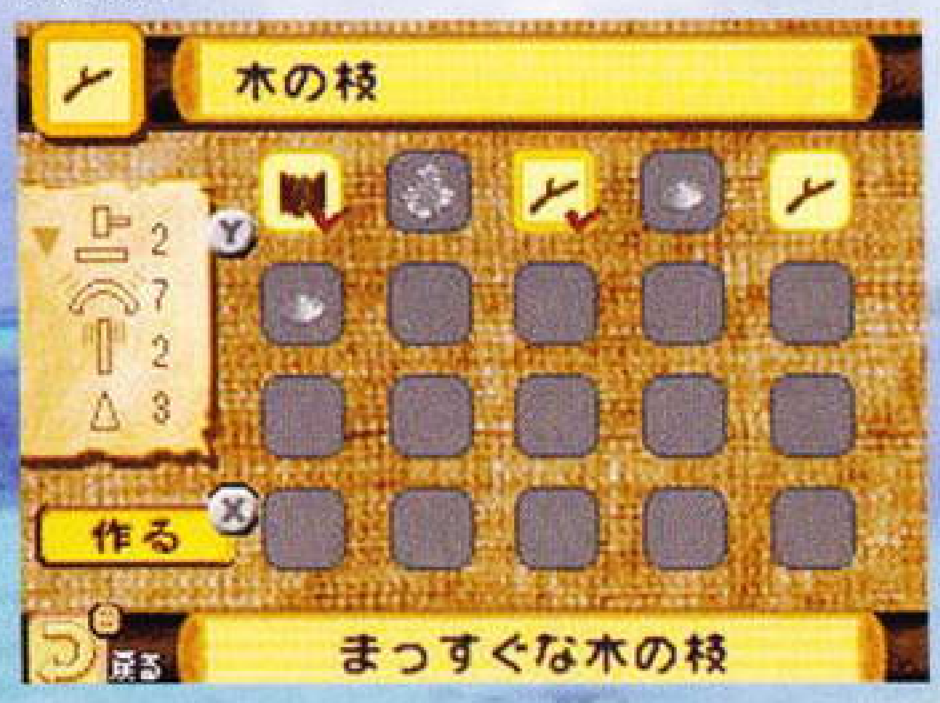
生火

温饱温饱，如词所示，即使在游戏里，人类的生存依然离不开火种，生火首先要制作出打火工具(需要一个树皮+数枝合成制作)和一根作为燃料的木材，收集完成后在家里的打火点处就能进行生火。生火的模拟游戏共分两个阶段：第一阶段需要玩家不停地按“L”和“R”按键(注意不宜过快，不然容易导致失败)，当右边的槽增长到一半后进入第二阶段，这里需要对MIC(麦克风)进行吹气，等右边槽完全涨满就算成功。



制作

游戏中可以使用特定材料制作一些生活必需的工具和家具，在菜单中选择制作后就可以进行组合。

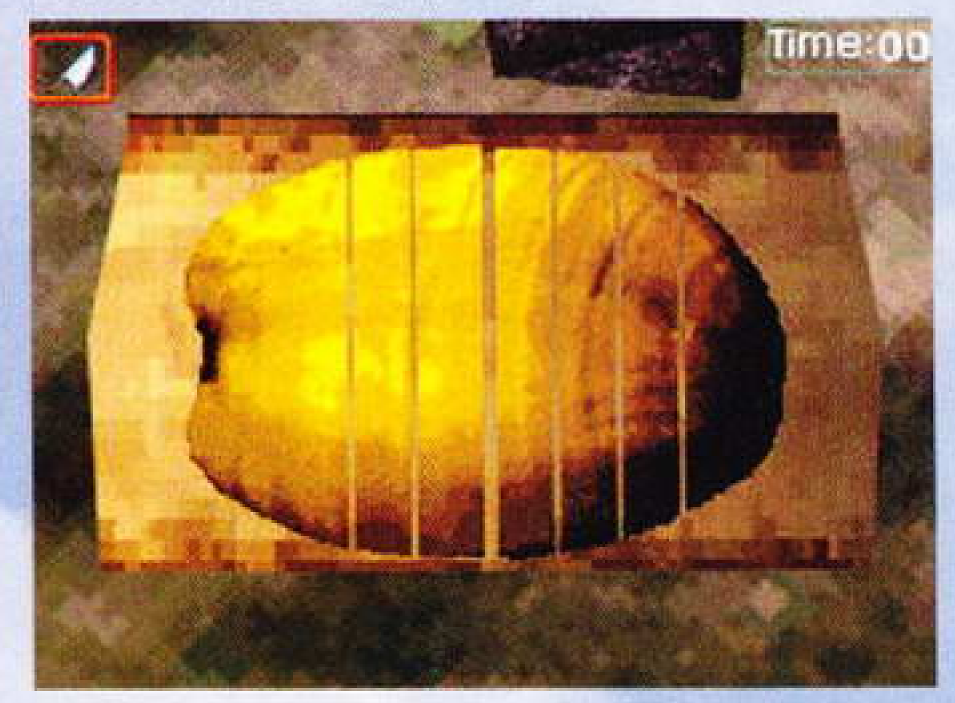


天气

四季变化多端，游戏里的天气也分为晴天、多云和雨天，其中晴天和多云对冒险并无什么副作用。只是上屏幕角色状态的背景不同而已。但雨天却不同，在雨中行动筋力会飞快地消耗，这里还是建议玩家如果不幸遭遇到雨天，还是乖乖停止冒险行程，收集材料和做做便当，为明天的冒险做准备。

料理

本作里可以自己进行料理、便当的制作。恢复效果相对于异性主角的制作来说简直一个天一个地，果然自己动手才是王道啊！料理分为多种方式，除了初期的凉拌和烧烤外，当狩猎到肉后更能制作出烤肉等多种食物(这到底是孤岛求生还是渡假？登山部的出门带刀子不带打火机……)。注意食材用红色显示的为腐烂状态，吃了绝对会中毒。



捕鱼

鱼叉的制作在初期就可以进行，方也法比前作来得简单(一根木棍)。制作成功后能在背包中进行鱼叉的装备和拆卸，之后在小河边、海边按“Y”键进行补鱼的模拟游戏，玩家要做的就是等鱼从下屏游过时快速而准确地用笔点击。捕鱼是游戏前中期解决温饱问题的关键。



钓鱼

鱼杆也是进入初期的森林后就可以制作的，材料为(竹/木棍+藤条+石头)。虽然钓鱼所获得的猎物不是捕鱼可以比较的，但由于消耗的时间实在太多。在争分夺秒的孤岛生存上笔者还是首推捕鱼。

弓箭狩猎



适用于一些中小型动物的狩猎方式，弓和箭游戏前期在森林、竹林都可以得到制作材料(滕条+竹/木棍、箭为普通的木材消磨制成)，弓箭的使用方式比较简单，装备后按“Y”键，下屏幕信息会切换成第一人称视角的射击状态，点击下屏幕的任何位置，主角会把箭往相应的地方进行射击。由于命中率问题，一般实用价值不高。

搬家的基本要求

本作中制作厂商过于“厚道”，地图实在宽广得让人受不了。因此加入这个建造房子的系统也是合情合理。游戏中一共有两次迁移的地点——分别在“森外平原”和“遗迹平原”。造房属于最麻烦的制作，玩家要按规定的素材进行建造。一般不外乎以下几种：木桩(森林里很多)、绳子(委托爱进行制作，带藤条回家后出现该选择)、树叶(这个……基本随处都有啦)。全部完成后就能带另一主角进行搬迁。

三 战斗



本作新增加的系统，主人公在海岛上经常会遇到一些凶猛的野生动物，这时候游戏会自动把下屏幕切换成第一人称视角的战斗画面。战斗前可以选择一些狩猎用的武器，什么都不选择的话则为空手战斗。战斗方式比较简单——点击下屏幕两边的左右箭头可以进行回避，当敌人攻击过来后点击屏幕或者使用“A”按键都能进行反击。由于武器一般战斗完都会损坏，而攻击差距也不是很大，所以这里还是建议各位尽量使用空手进行战斗。

流程 攻略

初章



暴风雨的夜里，海浪阵阵袭来，大海中那艘触礁的客轮就象落叶似的渺小而无力。

“什么，发生了什么事情！”

随着一阵剧烈的晃动，在客仓里的主人公——“勇气”也深知了自己目前的处境，“不行，继续待在这里会被淹死的！”出于强烈的逃生意念，他急忙向甲板跑去，但一切都太迟了，汹涌的波浪还是将他卷入了大海深处……

攻略提示 开头的剧情，三个选择中不论选哪个结局都将是一样。

海滩的山洞



被海风吹醒的勇气，勉强地站起来，发现自己竟然没死，幸运地被海浪带到了一个风景秀丽的海岛上。

“竟然躲过了本来必死的一劫，只能说是好运了。可是，这里……到底是什么地方！”

“有人吗！”勇气像想起了什么似地大喊道，可回应他的，只有那阵阵的海浪声和偶尔传来的不知名鸟叫。

这时候，勇气意外地发现一个年龄相仿的女孩倒在了岸边，想不到她也是和勇气乘坐同一艘客轮遇难，稍作休息之后，两人决定一起行动。

这时候可以向地图右上前进，路上，勇气发现了一个蘑菇，正准备吃的时候，女孩提醒勇气这蘑菇可能有毒，勇气自称以前在学校里是登山部的社员，对野外生存有一定经验，并毫不犹豫地把蘑菇吃了下去。可没走多远，勇气的肚子就开始痛起来，在女孩的帮助下，两人找到了一个山洞进行休息。闲聊中，勇气得知对方叫爱(勇气+爱，机战？)，和自己也同样是18岁的高中生，并在假期旅行中乘坐和勇气同一班客轮，却想不到发生这样的意外……经历了如此变故的两人自然也身心疲惫，简单地吃过食物后便早早的各自休息。

攻略提示 游戏的第一天，差不多都是由半自动的剧情发展进行，只要控制勇气往东北方向前进一小段路程即可。在洞里的剧情完成后需要出去，这时候可以先去拿点贝壳，再去西边把那根大木头推下去，并去瀑布区域拿几个草莓等水果；为第二天的出远门做个准备。之后在树下找两根木头和一个树皮凑齐打火道具与生火需要的材料后回到洞中生火成功就能自动结束本天。

瀑布、外海滩

勇气想去海岛里搜索看看有没有其他的人生活，和爱告别后，从穿过的“瀑布”后面发现了一块巨大的岩石，单靠他的力量完全不能推动，勇气只能回到山洞里找爱帮忙。通过两人的合力终于把大石推下山崖，通过一段小路程后就能来到通往大树林的外海滩。

攻略提示 本日比较紧张，抓紧的话可以适当节省一至两天的重复行程。开始可以把爱一起带走，达到直接推开岩石的目的，免得还要第二天再做重复工作。从西边可以到达“瀑布”，如果昨天把木头推下去给爱垫脚的话可以节省一段路程。

通过瀑布后的那条分支强烈建议走下面路线，不仅可以取得一些水果与海草，更能够拿到制作鱼叉的工具——木棍。把该区域西北处的岩石推开后就能够进入通往“外海滩”的洞穴(注意只要任何一人的筋力小于10%就无法推动)。建议在洞中喝完水后把爱留在这里(留在外面容易被野兽袭击，带在身边也不方便，自然还是留在山洞里最为安全了)。

来到“外海滩”后击败剧情强制战斗的狼。并前往该区域东北处会发生遇到一只老虎拦住道路的剧情，原路带爱回到山洞里就可以结束本天。(具体战斗方式请参照系统解说里的战斗篇，再次建议各位在此战内不要白白浪费一根鱼叉，就算被攻击到也仅会扣除6～8%的HP)

大森林、森外平原

早上起来，爱觉得自己听到一些声音而着急地跑出去确认。由于昨天刚遭遇到猛兽的袭击，担心爱安全的勇气也紧随其后，却发现爱正被一条鳄鱼袭击。



攻略提示 开始的强制战斗还是建议别用武器，鳄鱼可以算是本作里最简单的动物，攻击破绽很大。赶走鳄鱼交给爱几个水果和一个便当就能把她留在瀑布中间，这样不仅不用把她带回家浪费时间，更不用担心被野兽袭击和饿死。

来到前面遇到拦路虎的地点，会发现老虎已经离开，这样就可以进入“大森林”。这里有很多建筑用的大木头和树叶。右下的竹林里可以得到竹子，配合藤条能制作出弓和鱼杆。记住先把森林里所有能推的木头全部推完，方便以后去沼泽的行程。从森林里一直往北前进可以来到“森外平原”。

此区域的东北处大树是第一个搬家地点，共需要建造七次才能完工，回家前记得携带木头和藤条触发让爱制作竹篮、绳子的剧情；带木桩回家则能触发制作床铺和置物棚的剧情。

沼泽

攻略提示 如果各位玩家没有乔迁新居的话，又将是一段长路途。这次的目的地是“大森林”东边的沼泽地段。出发前别忘了准备多点便当和水果(这里建议把爱也一并带上，以便推动沼泽里的巨木，避免再次重复工作)。

来到森林后前往区域东边，这里会遭遇到上次拦路的老虎，由于老虎攻击判定很有问题，经常明明躲过攻击却还会被命中。为了避免不必要的损失，此战笔者建议使用鱼叉作战。消灭掉老虎继续向东前进即可到达“沼泽”。

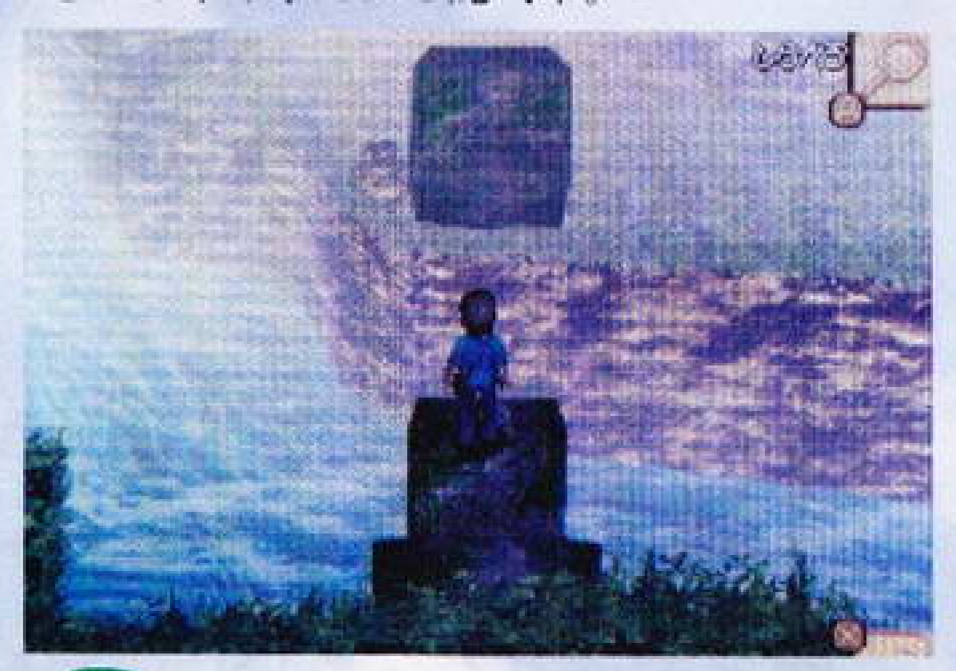
由于在沼泽里无法进行奔跑，因此行动会比较消耗时间。这里要借助不断地推动木头来铺开道路，要注意“沼泽”的北边会遇到之前袭击爱的那头鄂鱼，如果时间充裕的话可以去消灭掉。通往下一个区域“湖边平原”的入口在沼泽地段的东方，而回去的路线强烈建议走在位于“沼泽”南方，此处推动巨木可以直接到达“外海滩”的北面，可谓相当节约时间。

制造木筏

辛苦通过了“沼泽”地带的两人来到了一处以湖为中心的地区，这里很象岛的另一侧面。勇气决定建造一艘木筏来渡过中心湖。

攻略提示 木筏一共要三次建造，材料为木桩和绳子，都比较容易得到。这次的要点在于筋力的维持，因为路上将要推动一些巨石和与老虎再次战斗。靠原地休息恢复筋力由于太耗费时间，不是万不得以的情况下笔者不推荐使用；建议在准备建造木筏的材料时候也尽量多收集一些兴奋作用的蘑菇来保持筋力。

建造好木筏就可以使用。注意一定要两个主人公同时在场才能划动，湖南面可以通往主角们居住的山洞，而北面则是孤岛上的遗迹。进入前需要再次和老虎战斗。



遗迹、遗迹平原

攻略提示 遗迹和前作的构造基本一致，但谜题简单了许多，需要注意黑色砖块爬上去会扣除10%的HP，不到过不去的谜题还是不要轻易接触。关于谜题，由于比较简单，这里就不列出了。通过遗迹后能够到达“遗迹平原”，此处的西方可以建造第二个树屋。东北方的海滩则会发现一个救生艇，对以后达成结局有用处。

第一结局

回到“沼泽”地带，会发现最上方多出了一根巨木，推动后能够到达“大森林”的最北方。PM17：00在此处按提示点燃烽火后可以遇到直升飞机，两位主人公被救出。

第二结局

原路回到“遗迹”(注意，是按原路，不能从快捷路口)时会发生强烈的地震。这时候原来中间路段的门被开启了，进入到最深处会发现使用“遗迹平原”那艘救生艇的人，但由于刚才的震动，他已经临近死亡。他会交给勇气一台通讯机，并告诉勇气救援队到达的消息，之后救援队到来并帮助勇气与爱安全脱离海岛。



那是一个很久很久＼在玛娜女神诞生之前的故事，
从一个谜样的遥远空间到来的大魔女＼将世界陷入了无尽的黑暗，
她的名字叫雅尼斯。
魔女虽然被树的守护者毁灭＼但是＼那个黑暗的诅咒，
贯穿了许多空间＼降临在了所有的世界。
然后＼还有一个从未诉说的传说，
从前＼世界被黑暗所吞噬之时＼玛娜女神用那光辉的玛娜之剑，
将毁灭世界、化身为灾难的神兽＼分别封印在了八颗耀石之中。
黑暗离去了＼世界开始了重生。
而玛娜女神＼化为一棵年老的大树，
在不为人知的遥远圣域＼持续地守护着世界。
流逝了多少的岁月＼世界被宁静所包围。
恐怖的黑暗＼又降临了世界。
南海小岛的古都…
那冰冷又锐利的魔爪＼打算撕裂平静世界的睡眠…

文 胧月 美编 澄香

“《圣剑传说》系列”自从NDS的《玛娜之子》开始就一直在寻求新的变化，而这次的《玛娜英雄》则完全颠覆了传统，改成了即时战略在NDS上华丽登场。

NDS 圣剑传说 玛娜英雄
圣剑传说 ヒーローズ オブ マナ
◆Square Enix◆S・RPG◆2007年3月8日◆日版
◆1～2人◆1G◆4800日元◆无对应周边

玛娜之书 基本操作篇

选取

《圣剑传说 玛娜英雄》的选取操作相当方便，你将有三种方式来选取你自己想要的队伍。第一种方式是在屏幕上直接点击单一单位，这种操作推荐在非选取状态下，也就是没有控制其他单位的情况下使用，否则容易造成失误。第二种是直接点击屏幕下方的图标，不同的类型的单位会有不同的显示，在受到攻击的时候，图标还会发生变化，方便玩家选取。按下X键可以选取同一种类的单位，对于战略性很高的本作来说非常有用。第三种方式是点击屏幕右边的选取按钮，这时候整个游戏会暂停，在下屏画一个圈就可以选取该范围内的单位。

小提示：在游戏中按住B键可以让整个游戏加速。

移动

选取单位后点击屏幕上想要移动的地方，该单位就会自动选择最近的路线移动到那里。本作中的单位只能进行四方向移动，所以在感觉上有些迟缓。飞空艇也可以进行移动只不过必须在锚点抛锚才能正常使用。

装备

只有英雄单位才能进行装备，分为首装备、腕装备和指装备。首装备主要用来增加英雄的HP和攻击范围，腕装备能够提高英雄的攻击力，指装备主要提高英雄的攻击速度。另外某些装备还能拥有隐藏的能力，具体请参看后面的表格。

采集

《玛娜英雄》中共有两种资源，一种是矿石资源，另一种是食物资源。采集这些资源需要利用到“工兵MOB”类型的单位，选取该类单位后直接点击资源就可以进行采集。每次采集增加1点资源。

建造

游戏中一共有召唤建筑、辅助建筑和祭坛三种建筑物，只要搜集足够的矿石就可以在飞空艇中建造。召唤类建筑又分为六种，用来召唤各类型的MOB。辅助建筑指的就是回复塔，建造完该建筑后只要处于飞空艇周边范围内都可以缓慢回复单位的HP。祭坛是用来进行召唤兽攻击的，前提是必须先得到对应的玛娜精灵。

神兽祭坛召唤表

祭坛名称	消耗矿石	魔法效果
火之祭坛	20	敌人全体火焰攻击
土之祭坛	20	敌人全体石化效果
光之祭坛	22	敌人全体迷惑效果
木之祭坛	22	敌人全体睡眠效果
水之祭坛	24	敌人全体冰雪攻击
风之祭坛	24	敌人全体麻痹效果
月之祭坛	26	敌人全体HP吸收效果
暗之祭坛	26	敌人全体黑暗效果

攻击

游戏的中单位的攻击动作是自动进行的，不过由于AI的问题，在一些情况下，单位会傻傻地等着敌人到自己的攻击范围内，而并不会发动主动攻击。远程单位如果和目标离得太近，也是不会发动攻击的。

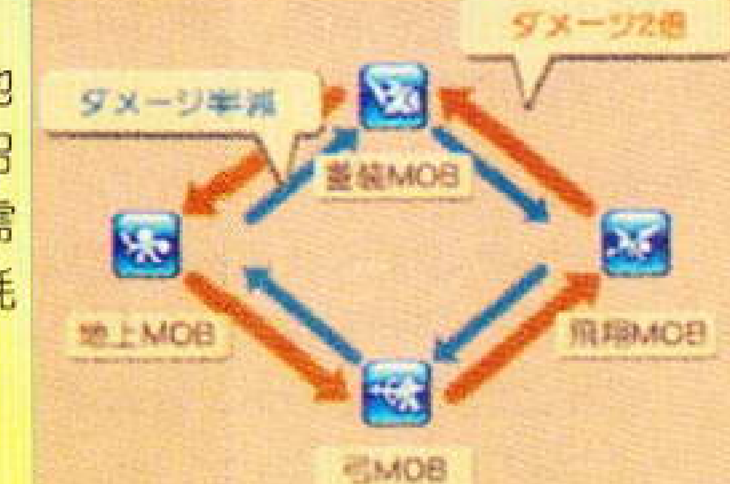
精灵

除了道具，英雄还可以装备玛娜精灵，一个精灵只能装备给一个英雄。使用方法是选取英雄后点击人物属性下方的魔法选项。一次战斗只能使用一次魔法。

名称	魔法效果
火之精灵サラマンダー	火焰攻击力增加10%
土之精灵ノーマ	石化机率增加10%
光之精灵ウィル・オ・ウィスプ	自动恢复HP
木之精灵ドリアード	睡眠机率增加10%
水之精灵ウンディーネ	冰雪攻击力增加10%
风之精灵ジン	麻痹机率增加20%
月之精灵ルナ	HP吸收增加20%
暗之精灵シェイド	黑暗机率增加20%

MOB召唤

本作的可召唤兵种单位称为“MOB”。MOB一共有六种类型，分别是工兵MOB、步兵MOB、重装MOB、弓手MOB、飞行MOB和特殊MOB。工兵MOB主要负责采集，一般不具有战斗能力；步兵MOB的地面机动性最高，但HP值低；重装MOB的HP和攻击力很高，但攻击和移动速度就相对薄弱了；弓手MOB可以进行远距离攻击，利用地形进行迂回战术；飞行MOB可以飞跃地面的障碍，并且部分攻击对他无效；特殊MOB是专门为了某一种特殊用途而存在的，比如说能够在地下移动探路的穿山甲等等。除了最初的工兵MOB，其他MOB召唤都需要消耗食物。



英雄特技介绍

每个英雄都有他相应的特技，只需要让该英雄出场，特技就会自动生效。

罗杰(ロジエ)

攻防强化阵	半径5以内的己方MOB攻击力与防御力上升20%

尤里艾鲁(ユリエル)

神速行动阵	半径5以内的己方MOB移动力与攻击速度上升
建筑士の心	全部设施的作成所需矿石数减少

久加(キユカ)

激攻阵	半径5以内的己方MOB攻击力上升50%
建筑士の业	全部设施的作成速度上升

特凯利(テケリ)

必杀发动阵	半径5以内的己方MOB必杀技发动率上升30%
召唤士の业	工兵MOB与特殊MOB的召唤速度上升

婕蕾米娅(ジエレミア)

加重阵	半径5以内的敌方MOB的移动力与攻击速度下降
操纵士の业	飞空艇的移动速度上升

卡伍萨(ガウザー)

地上觉醒阵	半径5以内的己方步兵MOB攻击力上升30%，必杀发动率100%
地上超速召唤	步兵MOB召唤速度上升

娅尔玛(アルマ)

飞翔觉醒阵	半径5以内的飞行MOB攻击力上升30%，必杀发动率100%
飞翔超速召唤	飞行MOB的召唤速度上升

贝鲁加(ベルガー)

再生阵	半径5以内(除工兵、特殊)的己方MOB HP缓慢回复
即行再生	HP回复塔的可回复量提高

法尔可(ファルコン)

弓觉醒阵	半径5以内的弓手MOB攻击力上升30%，必杀发动率100%
弓超速召唤	弓手MOB的召唤速度上升

罗奇(ロキ)

重装觉醒阵	半径5以内的重装MOB的攻击力上升30%，必杀发动率100%
重装超速召唤	重装MOB的召唤速度上升

法尔坦(ヴァルダ)

硬防阵	半径5格以内的己方MOB防御力上升30%
空母障壁	敌人对航母的伤害值减半

玛娜之书 攻略篇

第1话 夜袭

主人公罗杰是比丹王国的一名侦察部队队员。前不久，罗杰所在的小部队收到了国王亲自下放的紧急任务，目标是侦察兽人王国的军事情况。队长在出发前强调，这次进行的是绝密任务，大家要千万小心谨慎。

第2话 月夜の森

飞空艇在飞行到兽王城近郊的兽森时，突然受到了猛烈的攻击。主角醒来后发现，只有队长还保持着清醒的状态。他们决定下飞空艇调查一下周围的情况。

简要流程

完全的教学关卡，讲解了游戏大部分的基本操作，只要按照箭头提示去做就行了。关卡的最后会出现四个兽人，只需要派主角上场即可轻松通过。

第3话 兽王城

兽人城堡受到比丹王国的攻击，侦察部队一行人前去调查，半路上却碰到了比丹士兵的阻拦。罗杰表明了自己的身分，但比丹士兵却说自己从来没听说过什么秘密侦察部队，非正规军以外的人全部要杀掉。无奈之下只好与他们开战了。战斗的同时，比丹国的大军已经杀

简要流程

还是带有教学性质的关卡。首先派英雄消灭掉附近的三个杂兵，等生产用工兵MOB将水晶矿采集完毕之后，把飞空艇牵引到另一个锚点继续采集果实。当自己的小分队拥有4、5只重装MOB之后就可以去地图的右下角，摧毁特殊型MOB——弩车了。注意这时候还会有援军出现，但只要罗杰到达右下的石阶上就算胜利了。没有硬拼的必要。

到了兽人国的王城里。在这千钧一发的时刻，兽人国王挥箭斩杀出一条血路，逃了出来。

第4话 月明かりの村ミソトス

兽人国王的飞空艇降落在了兽王城东北的一个小镇上，这里已经是一片火海了。国王盖扎出面制止比丹军肆无忌惮地杀戮，但并没有用。"杀！杀！一个兽人都不要给我留下，全部烧光！"兽人兵长吼着。看到这种情形，同样降落在此地的侦察队员们终于按耐不住自己心中悲愤的情绪，决定解救出兽人国王。

简要流程

本关目的是要阻止比丹军士兵屠杀村民，如果所有的村民都死亡的话，也算战斗失败。建筑"回复塔"可以建造了，资源足够的话最好造一个作为后盾支援。大部分敌兵都比较分散，可以利用迂回战术，打完一支部队就回来回复，以减少不必要的消耗。地图右上方会有兽人前来支援，消灭左上的士兵长后，兽人王盖扎加入队伍。

第5话 ローラント城

众人被盖扎的言行所感动，决定帮助他夺回自己的国家。但是仅仅凭几人之力是不可能和比丹国战斗的，兽王提出向他国求援。利用飞空艇，六人很快到达了位于世界最高峰的空中城塞。空中城塞的女王非常重视这件事情，她认为这是比丹王国向全世界开战的预兆。当下最紧要的事情是立刻通知其他国家，做好抵御进攻的准备。就在大家准备向沙之国进发的时候，一支由沙忍组成的小部队已经攻到城外了。虽然奋力抵抗，但还是阻挡不住不停涌入的比丹大军。空中城塞的女王被比丹国将军杀害了，公主决定放弃城池，和众人一起去别国求援。飞空艇首先降落在了圣光之都，这里由光之祭司执掌着政权。光之祭司原先并不打算去招惹比自己国力强几倍的比丹王国，但罗杰无意中说出的一个词却立刻让他警觉起来。"漆黑之镜"，这是在和比丹大将军对质的时候听见的。传说中它可以召唤魔物，让世界陷入黑暗。事不宜迟，还是先去沙之国调查个究竟吧。

简要流程

战斗开始后先消灭掉几个正在攻城的沙忍。接下来会有很长的一段时间没有敌人出现，抓紧时间发展兵力，并把部队调到城堡门口守卫。大约几分钟后，比丹军的飞空艇到达，大量的敌军会在四周出现。先抵挡住下方敌人的攻击，再派两支小分队分别解决掉左右两边的沙忍就可以结束战斗。空中城塞的战士阿尔玛加入联合军的队伍。

第6话 灼熱の沙漠

到了灼热的沙漠，罗杰发现有一个女子正在受到沙漠忍者的攻击。帮助她击退敌人之后发现，原来她就是沙漠酋长的女儿法尔可。酋长为了金钱的利益，竟然和比丹军签定了同盟条约。法尔可坚决反对父亲的意见，毅然投奔了联合军。就在这时，大地散射出耀眼的光芒，一块巨大的玛娜水晶突然出现，传说中的火之精灵竟然就隐藏在这里。有了火精灵的帮助，相信剩下的战斗会更加容易。

简要流程

战斗开始后不用急着探索地图，整顿好队伍之后分别派两支小分队守住地图的中上和中下位置。在主角引发中央的剧情之后，抵挡住两边前来追杀法尔可的沙忍部队。继续发展自己的军队，将两边的MOB都撤回到中央，把法尔可包围起来。派一个英雄带领几个重装兵打倒最右侧的两辆投石车。这时候到了整个关卡最难的地方，大量的沙忍会不停地向法尔可一行人进攻，坚持守护住这位砂之公主就没有问题了。战斗结束后火之祭坛开放，法尔可加入队伍。



第7话 黄金街道

罗杰众人来到了草原王国的黄金街道，在郊外迎面撞上了自己恋人的弟弟尤哈尼。罗杰尽力想解释自己并不是为了个人利益而叛国，但是尤哈尼却一点都没有听进去，看来他对这次大规模的战争并不知情。“叛国者，给我去死吧！”又是一场被迫的战斗。战败的尤哈尼因为害怕而失足落下悬崖，罗杰悲痛万分，但又没有办法。“早点结束战争吧，这种事情以后再也不想看到了！”

简要流程

火精灵可以给英雄们很多帮助，不要忘了装备。飞空艇四周的资源各有一个怪物把守，优先解决。等兵力足够后，向地图中央的桥进发。这里有大量敌人，不过好在都不是很难对付。尤哈尼的攻击力很高，打起来很费时间。

第8话 モールベアの高原

离开了黄金街道，前面就是草原城堡了。走在草原的峡谷边，警觉的罗杰发现周围的情况有些异常。果然，巨大的飞龙一匹接一匹从峡谷中飞了上来。这就是漆黑之镜所召唤过来的邪恶生物吗？不管怎么样，哪怕是牺牲，我们的战士都会奋勇前进的。

简要流程

由于本关的地形比较复杂，所以推荐使用弓手MOB作为主力。带队伍与草原王国的军队会合后，消灭掉几只闲散的小恶魔。前面的战斗都很轻松，但真正恶心的是关卡后期比丹将军召唤出来的红龙。一共会陆续出现四只，相当难对付。队伍能凑合的话尽量优先攻击比丹将军，尽快结束战斗，这样就不会造成太多的浪费了。



第9话 フオルセナ城

草原王国的主城也已经被大量的飞龙攻占了，等主角一行赶到的时候，出来“迎接”的是比丹王国强大的军队……

简要流程

由于到处都是城墙，所以本关在队伍的行进上会出现很多问题。资源方面比较分散，可以先制造几个特殊MOB把矿点的位置都探索清楚。推荐MOB依然是弓手，有时候隔着墙会出现意想不到的好效果。先将地图南面的敌人清理完毕，防守住比丹将军的进攻后就可以准备破坏敌人的飞空艇了。推荐把自己的飞空艇移动到边上的锚点帮助回复。飞空艇的HP非常之多，但没有攻击能力。注意消灭工兵MOB，切断敌人的资源供给。战斗结束后骑士加入。

第10话 アルテナ城

俗话说的好，英雄难当大敌，好汉架不住人多，只好先暂时撤退了。下一站是雪原的魔法王国，比丹大军果然也已经攻到这里了。好在魔法王国不是好惹的，在女王的强大咒语下，所有的敌人都冻成了不能移动的雪人。剩下收拾残局的任务，就留给我们的主角了。正当大家得意之时，比丹国的将军使用黑之镜召唤出了大批军队，眼看就要守不住了。在太后的再三劝说下，女王和大家一块儿逃跑了。留下年迈的太后独自向寒光闪烁的比丹军走去……

简要流程

由于雪之女王的魔法，一开始只有大批既不会攻击也不会移动的雪人，派三个英雄过去慢慢打吧。趁这段时间多采集一些资源，制造预备部队。等雪人消灭得差不多了，就可以把部队调移过来了。比丹国将军相当难对付，还有一定几率会让我方MOB变成雪人。战斗的同时注意继续召唤MOB增援就可以了。

第11话 零下の雪原

飞空艇受到了飞龙的袭击，被迫降落在了雪原。雪之女王为了保护大家，拼尽全力使出

了强大的火焰魔法。虽然击退了所有的敌人，但却因为体力不支，最终倒在了雪地上。

简要流程

雪原的场景很小，注意在探索的时候不要吸引太多的敌兵。左上角有矿石可以挖掘，先抢占下来对战斗很有帮助。这关的难点在于有大量飞龙的进攻，主要以防守为主。等敌方资源都消耗地差不多了再去右下摧毁敌方的飞空艇。过关后雪之女王加入队伍。

第12话 光の古代遗迹

回到了圣都，大祭司告诉大家，要想毁灭黑之镜，必须集合所有精灵和圣兽的力量。根据传说，不远处的光明遗迹曾经有过圣兽的迹象。在一场艰苦的战斗之后，光之精灵终于入手了。

简要流程

这一关的难度非常大，比丹国王会使用大范围的强力攻击技能，以我方现有MOB的实力，基本只有挨打的份。好在此关有一个重大的BUG，如果英雄们不走到固定地点的话，是不会有敌人出现的。这样一来，就可以先派工兵MOB采集资源，等所有资源都收集完后再发动攻击。国王四周的敌人大部分都是飞行系MOB，建议多召唤些弓手，会有效地降低难度。总攻的时候只需要消灭国王就可以了，其他区域的敌人基本可以无视。过关后，光之精灵加入。

第13话 ワソダーの树海

下一个目标是兽人王国的树海。没想到沙之要塞的酋长早已经埋伏在这里，要劫走自己的女儿，大家当然是不愿意了。这是一场父女之间的战斗，为了各自不同的目标……

简要流程

本关的目标是消灭所有的忍者落穴，许多落穴的位置都相当隐秘，注意多转换视角观察。一般来说，忍者落穴前都会有一小队忍者守护，落穴中也会不停出现增援。多多利用回复塔加血，不要轻易浪费每一个MOB的兵力。最后是和酋长的决斗，群殴即可。



第14话 水壁の迷宫

由于飞空艇不能进入洞窟，大家只好下来步行。就在这寒冷刺骨的地方，竟然也会碰到比丹的军队。没有了飞空艇的补给，这下危险了。

简要流程

由于是在冰洞窟中，所以本关不能使用飞空艇建造任何兵种。但游戏也相应地增加了一个玛娜女神像来代替回复塔补充同伴的HP。解决路上的龙后，直冲中央消灭比丹将军。东边出现的援军对玩家的影响不大，如果前 面没有损失太多兵力的话，绝对是可以轻松搞定的。过关后获得冰之精灵。

第15话 圣都ウエソデル

原来水壁の迷宫就是一艘巨大的飞空艇。带领它到圣都之后，大祭司发现了遗留在飞空艇上的远古秘器次元魔导炮。但是发动它却需要巨大的水晶能量，为了节约资源，只好先暂时放弃生产，靠仅 存的兵力来搜集宝贵的水晶。在凑齐了所有能量之后次元魔导炮终于发

简要流程

和上一关一样，本关也没有飞空艇可以召唤MOB，所以只好利用现有的兵种进行守卫。魔导炮的发射必须凑齐三个矿点的资源，前两个矿点就在飞空艇边上，而且没有敌人的骚扰，可以派工兵MOB分头采集。第三个矿点在敌方飞空艇的边上，整理下军队后集 中火力进行对其发动进攻。飞空艇会不停地出现，只要封锁了它的矿点就能避免它继续生产敌兵。迅速抢完第三个矿点的资源，就可以结束战斗。



射了，敌方的主舰受到了重创，大将军下令立刻撤退。这是联合军的第一次值得纪念的胜利，伟大的圣都终于保住了。现在联合军中有两种不同的分歧，有的希望乘胜追击，而更多的意见是先休整一下军队。由于暗之精灵的下落目前还不明朗，罗杰自愿提出，利用这段时间去寻找风之精灵。

第16话 风の回廊

不出所料，这里也已经被比丹大军封锁了。在众人的猛攻之下，比丹将领竟然无耻地使用了自爆魔法。巧合的是，这一爆正好唤醒了沉睡的风之精灵。

简要流程

相当简单的一关，首先将食物资源采集完，然后牵引飞空艇去下方的矿点采集矿石。派三个英雄消灭掉敌方的飞空艇之后BOSS就会出现。比丹将军的攻击力和HP都不是很高，所以不需要理会周围的杂兵，矛头直指BOSS杀过去就可以了。

第17话 月读みの塔

带着风之精灵回到圣都的时候，联合大军已经安排好了反攻的计划。由草原国王带领其他人从黄金街道进攻，而罗杰等人先去月之塔寻找月之精灵，然后在兽王城与联合军汇合。月之塔是兽人王国祖先的灵魂长眠之地，众人的到来显然不受欢迎。盖扎用自己兽人王的身分命令灵魂们，在兽人族最危险的时候，应该有一种团结的力量。兽人的灵魂们承认这一点，但月之精灵必须靠自己的力量才能获得。就在罗杰寻找到水晶的时候，尤哈尼突然出现。战争是残酷的，最终，这位年少的勇士还是死在了罗杰的面前。“我的姐姐，就托付给你了……”这是少年最后的一句话。

简要流程

直接进入月之塔，沿路采集资源。到达月之祭坛的时候，尤哈尼会带领大量敌兵出现。最好的办法是先使用召唤兽消耗掉杂兵大部分的HP，然后使用重装MOB冲进敌阵围攻尤哈尼。否则杂兵会不停地被召唤出来，连一次接近尤哈尼的机会都不会有。

第18话 兽王城

在精灵的帮助下，兽王盖扎终于夺回了自己的王城。奇怪的是比丹的大军并没有及时赶来，原来这也在比丹女将军巴吉利奥丝的计划之中。趁联合军不在，突袭了圣都。光明祭司虽然使出了强大的光明魔法，却被巴吉利奥丝轻易地反弹了回来。一瞬间，黑之镜破碎了，世界各地升起了数根黑色的光柱。“看来已经到了第二阶段了，世界将被异次元的黑暗所吞噬。”在女将军的笑声中，天暗了。

简要流程

先把飞空艇牵引到城门边的矿点处采集资源，集中精力制造飞翔MOB和弓手MOB。冲入兽王城后，会发现一头飞在空中的黑龙，用飞行MOB和弓手MOB迅速消灭。虽然会不停地涌出大量的敌人，但是已经没有必要管他们了，直接把飞空艇开到城墙上的锚点即可。

第19话 沙の要塞ナハール

对这个忽然而来的转变，联合军们失去了前进的方向。法尔可提出先回到沙之要塞，与自己的父亲做一个了断。“我的野心啊，就在这里破灭了。”被打倒的沙之酋长懊悔地说

简要流程

本关的关键就是资源的抢夺，尽量快速地占领地图上的资源点，否则兵力会相当紧缺。路上的火炮最好用重装MOB先行摧毁，否则会损失很多HP。攻击BOSS的时候要小心，酋长的攻击力非常可观，主角最好不要去参加战斗。或者还有个无赖的方法就是拼命地召唤采集用MOB，把BOSS围住。其他的MOB全部和英雄去攻击飞空艇。

着。有时候，过于贪婪的欲望反而会招来毁灭。“你走吧，其实我不是你的亲生父亲，你是个孤儿。”“不，无论怎样，你都是我的父亲。”法尔可深深鞠了一个躬，在灼热的沙漠上留下了一个粉色的背影。

第20话 天の顶

在联合军的率领下，各国反抗势力纷纷崛起。空中城塞、草原王国、兽人王国、魔法王国陆续收复，但是黑之镜碎片的影响依然残留在世界各地。现在只有来到世界的最高峰，寻找传说中的守护兽了。从守护兽口中得知，黑之镜就是远古时代魔女所遗留下来的邪恶之物，而巴吉利奥丝的计划就是将世界全部坠入黑暗的异次元。一起战斗的时间很久了，既然国家已经收复，几位国王也必须回去了。大家在圣都告别，罗杰和他的侦察部队则由守护兽带领，去寻找消灭黑之镜的办法。

简要流程

这关推荐派雪之女王上场，她的大范围远距离攻击可以很方便地在复杂的地形中攻击敌人。比丹国将军会在山顶埋伏大量的敌兵，不要硬冲上去，可以利用远距离的弓手MOB和英雄根据地形打迂回战术。消灭掉飞空艇后，就只剩下血牛型的BOSS了。

第21话 南ブツカ洋

守护兽牵引着飞空艇，降落在西南的一个冰岛上。罗杰意外地发现，自己的恋人艾蕾娜竟然也在这里。“我听到了巴吉利奥丝将军的话，国家输掉了战争，我的弟弟也不幸去世了。而这一切，都是因为有你。”艾蕾娜冷漠的表情让罗杰很吃惊。“我只是想快点结束战斗而已。尤哈尼的死，是个意外。”“不要再寻找借口了，罗杰。来一决胜负吧！”敌人的增援接连到来，危机时刻，几位国王又再次出现，原来他们是借助冰之方舟的力量赶来的。“战斗还没有结束，我们怎么能够抛下勇士们不管呢？”联合军再次凑到了一起。这就是战争的结果，无论是恋人还是朋友，一但为不同势力而战，就只能成为敌人。

简要流程

本关总共需要发射三次魔导炮，每次发射需要消耗10个水晶。艾蕾娜和两只乌龟MOB都会不停地复活，靠弓手MOB和飞行MOB守住就行了。那几只会飞行的工兵MOB一开始就派他们去另一端采集，这样可以提高采集的效率。通关后暗之精灵入手。

第22话 王都ペダン

终于回到了一切开始的地方，比丹王国。年幼的国王和巴吉利奥丝将军都在这里。“投降吧，放弃你们的计划。”罗杰喊道。“没用的，黑之镜已经吸收了战争所带来的一切力量——人类的痛苦、绝望、愤怒还有死亡。”果然，世界各地的黑之镜碎片同时闪耀，国王和巴吉利奥丝将军乘上飞空艇逃跑了，走之前还破坏了整个王都。

简要流程

敌方的飞空艇在地图的左上角，派几个弓手MOB和重装MOB过去清理沿途的几个小杂兵。敌方会召唤出两只黑龙，不过当它飞起来的时候可以很轻松地使用弓手狂射。总攻的时候最好把飞空艇飞过去帮忙回复HP。BOSS优先消灭将军，至于国王可以慢慢地磨。

第23话 幻惑のジヤングル

现在要阻止这一切的发生就必须破坏黑之镜的召唤阵了。在王都郊外的森林，联合军们忽然感觉到了幻术的存在，这当然是黑之镜碎片在作怪。



简要流程

首先要破碎四个小黑之镜碎片，前三个在地图右侧，最后一个位于大镜子后方。整完兵力之后首先让英雄带领一支部队从右侧进攻，最后一块推荐派飞行MOB攻击。注意在没有打碎最后一块镜子前千万不要派英雄接近大镜子，否则只有挨打的份。等四面镜子都破碎了之后就可以发动总攻了，黑之镜碎片会放出幻术变化成英雄们的样子，不过在攻击力和HP上都相差太远了。

第24话 ミラージユパレス

在黑之镜破碎的一刹那，一股强大的力量将飞空艇吸收了进去。一个幽冥般的声音响起："欢迎回来，弟弟。"原来，这个地方叫幻影宫，而罗杰的父辈们都是历代的主教，现在站在众人面前的正是罗杰的哥哥。"来吧，让我看看你真正的实力。"

简要流程

本关不能使用任何精灵和召唤兽。一开始不会出现任何杂兵，采集完资源之后一齐冲向左上的祭台。派大部分兵力清理周围的杂兵，再派四个重装MOB和除罗杰以外的英雄围攻BOSS。幻影教主会使用保护罩防御攻击，必须等保护罩失效后才会受到伤害。

第25话 ミラージユガーデン

虽然打败了教主，但剩下的时间已经不多了。黑之镜真正的力量马上就要展现出来，就连圣域都受到了污染。为了拯救这个世界，罗杰驾驶飞空艇进入了黑之镜中的异世界。守护兽化身为码娜之剑，在六个精灵的环绕下，等待着拯救世界的英雄。

简要流程

首先不要急着拔剑，消灭掉矿点周围的杂兵后，开始采集周围的资源。发展的同时要注意前来骚扰的黑龙。万事具备之后让罗杰单独前去拔剑，大量黑龙和杂兵会涌入。撑过这一次进攻后，就可以去攻打BOSS了。当主教的HP下降到1/2的时候，比丹国王会再次出现。他们的攻击方式和前一关基本相同，但HP增加了很多，食物不够的话可以使用月之祭坛回复全军的HP。

第26话 ミラージユキャッスル

在虚幻的世界里，教主利用黑之镜碎片挡住了众人的去路，继续追吧。

简要流程

四面黑之镜会不停地放出魔物进行攻击。每一面都需要使用特定的兵种来消灭，分别是飞行MOB、步兵MOB、弓手MOB和重装MOB。如果想稳中求胜的话推荐采集沿途的所有资源，召唤神兽来磨去三个BOSS的大部分HP。使用群殴战术分别干掉女将军、国王和主教此关流程就结束了。

第27话 カオスオースヤン

混沌的破坏神降临在了这个世界上，这已经是最后的战斗了。

简要流程

一般来说，游戏的最后一战一般都不是最难的。要注意的是本关的采集有一定的规律，按照右下角、左下角、左上角、右上角的顺序就可以避免在采集的途中受到BOSS的攻击。BOSS混沌破坏神会进行两次变身，第一次变身时一共会出现5个虚像，只有其中只有一个是真的。使用弓兵MOB加重装MOB的组合就可以轻松搞定。变身后的BOSS会使用超大范围的攻击魔法并且频繁地瞬移。推荐先使用召唤兽攻击，再不停地派重装MOB进攻。软磨硬泡之后，这个世界终于清静了。

一切都结束后，世界又恢复了原样。结局并不是完美的，但英雄的故事将会永远地流传。数年后，等待着的，将是新传说的开始……



全装备资料

首装备

装备名称	能力数值与特殊效果
磁力のくびわ	HP+40，麻痹无效
兵士のまんしょう	范围+1 攻击速度-10
铜のクサリ	范围+1 攻击力-5
铜のペンダント	范围+1 HP-40
すっきりマフラー	HP+50，混乱无效
战士のもんしょう	范围+1 攻击速度-5
银のクサリ	范围+1 攻击力-3
银のペンダント	范围+1 HP-20
あったがマフラー	HP+60，冰雪攻击无效
骑士のもんしょう	范围+2 攻击速度-10
金のクサリ	范围+2 攻击力-5
金のペンダント	范围+2 HP+40
清水のくびわ	HP+70，火焰攻击无效
古のもんしょう	范围+2 攻击速度-5
古のクサリ	范围+2 攻击力-3
古のペンダント	范围+2 HP-20
银狼のくびわ	HP+80，石化、麻痹无效
君主の证	范围+3 攻击速度-10
ブリーシンガメン	范围+3 攻击力-5
コーラルジュエル	范围+3 HP-40
魔狼のくびわ	HP+90，迷惑、黑暗无效
剑匠の证	范围+3 攻击速度-5
骑龙のクサリ	范围+3 攻击力-3
パールジュエル	范围+3 HP-20
金狼のくびわ	HP+100，麻痹、黑暗、毒无效
圣骑士の证	范围+3 攻击速度-3
明星のクサリ	范围+3
ラピスジュエル	范围+3 HP-10
死狼のくびわ	HP+110，睡眠、迷惑、混乱无效
斗士の证	范围+4 攻击速度-10
グリイブニル	范围+4 攻击力-5
アレクサンドラ	范围+4 HP-20
龙のはねかざり	HP+120，火焰攻击、冰雪攻击无效
英雄のもんしょう	范围+4 攻击速度-5
流星のクサリ	范围+4 攻击力-3
魔神のくびわ	HP+130，火焰攻击、冰雪攻击、石化无效
霸王のもんしょう	范围+4 攻击速度-3
太阳のクサリ	范围+4
弓のくびわ	HP+60，空攻击力两倍，地攻击力减半
魔法のもんしょう	范围+2 攻击速度-5，混乱无效
蛇眼のクサリ	范围+2 攻击力-3，毒无效
ビーストの玉石	范围+2 HP-20，麻痹无效
地上のくびわ	HP+70，空攻击力两倍，重攻击力减半
ギルドカード	范围+2 攻击速度-3，冰雪攻击无效
花柄のクサリ	范围+2，睡眠无效

装备名称	能力数值与特殊效果
ローラントの玉石	范围+2 HP-10，迷惑无效
飞翔のくびわ	HP+80，重攻击力两倍，空攻击力减半
ペアのもんしょう	范围+3 攻击速度-5，黑暗无效
家宝のクサリ	范围+3 攻击力-3，石化无效
フォルセナの玉石	范围+3 HP-20，火焰攻击无效
重装のくびわ	HP+90，地攻击力两倍、空攻击力减半
炎魔のもんしょう	范围+3 攻击速度-3，火焰攻击无效
约束のクサリ	范围+3，石化无效
アルテナの玉石	范围+3 HP-10，冰雪攻击无效
破灭のくびわ	HP+100，对地、弓、空、重的防御减半；攻击两倍
圣なる证	范围+3 攻击速度-2，黑暗无效
まんまるチェーン	范围+3，迷惑无效
ウンデルの玉石	范围+3
耐地のくびわ	HP+110，对地防御四倍、攻击减半
耐重のもんしょう	范围+4 攻击速度-10，对重防御4倍、攻击减半
耐飞のクサリ	范围+4 攻击力-5，对空防御4倍、攻击减半
耐弓のペンダント	范围+4 HP-20，对弓防御四倍、攻击减半
斗圣のくびわ	HP+120，弓、飞攻击力两倍，地、重攻击力减半
强运のカード	范围+4 攻击速度-5，地重攻击力两倍，弓、空攻击力减半
ムーンフラワー	范围+4 攻击力-3，地、空攻击力两倍，弓、重攻击力减半
战魔のくびわ	HP+130，弓、重攻击力两倍，地、空攻击力减半
忍びの守りふだ	范围+4 攻击速度-3，地、弓攻击力两倍，空、重攻击力减半
ブラックオニキス	范围+4，空、重攻击力两倍，地、弓攻击力减半
神兽のペンダント	范围+4 HP-10，地以外攻击防御两倍，地攻击防御减半
ラビのしっぽ	范围+4 HP+50，地、弓、空、重攻击力减半，防御力两倍
トレントの御守り	HP+130，火焰攻击、石化、冰雪攻击，麻痹无效
ブーストチェーン	HP+130，所有异常无效，地、弓、空、重攻击力减半，防御力减半
ボン・チェーン	HP+130，地、弓、空、重防御力减半
バネコチェーン	HP+130，地、弓、空、重攻击力减半
アニスの发	范围+4，地、弓、空、重攻击力两倍，防御力减半
圣剑のかけら・龙	范围+4，火焰、石化、冰雪攻击，麻痹无效，地、弓、空、重攻击力两倍，防御力减半
マナ・ネックレス	范围+4，所有异常无效，地、弓、空、重攻击力两倍，防御减半

腕装备

装备名称	能力数值与特殊效果
ガントレット	攻击力+5
盗贼のこて	攻击力+3
重装のこて	HP+20,地攻击力两倍,空攻击力减半
パワーグローブ	攻击力+10
はがねのうでわ	攻击力+10 HP-20
飞翔のこて	HP+30,重攻击力两倍,弓攻击力减半
メタルグロブ	攻击力+15 攻击速度-10
そよかぜのうでわ	攻击力+15 HP-40
地上のこて	HP+40,弓攻击力两倍,重攻击力减半
フルメタルグラブ	攻击力+15
バラのうでわ	攻击力+15 HP-20
弓のこて	HP+50,空攻击力两倍,地攻击力减半
ハイパーフィスト	攻击力+20 攻击速度-10
风神のうでわ	攻击力+20 HP-40
黒耀のこて	HP+60,弓、空攻击力两倍,地、重攻击力减半
ゴーストハンド	攻击力+20 HP-20
アースブレス	攻击力+20
秘传のこて	HP+70,地、重攻击力两倍,弓、空攻击力减半
盐の手甲	攻击力+25 攻击速度-10
恶运のうでわ	攻击力+25 HP-40
ルーンのこて	HP+80,地、空攻击力两倍,弓、重攻击力减半
灰の手甲	攻击力+25 HP-20
必中のうでわ	攻击力+25
奥义のこて	HP+90,弓、重攻击力两倍,地、空攻击力减半
圣水の手甲	攻击力+30 攻击速度-10
幸运のうでわ	攻击力+30 HP-40
禁咒のこて	HP+100,地、弓攻击力两倍,空、重攻击力减半
血の手甲	攻击力+30 HP-20
夜目のうでわ	攻击力+30
贤者のこて	HP+110,空、重攻击力两倍,地、弓攻击力减半
ギガースグローブ	攻击力+35 攻击速度-10
らからのうでわ	攻击力+35 HP-40
圣龙のこて	HP+120,地、弓、重攻击力两倍,空攻击力减半
ドラゴンフィスト	攻击力+35
流星のうでわ	攻击力+35 HP-20
光の皇のこて	HP+130,弓、空、重攻击力两倍,地攻击力减半
ハデスグローブ	攻击力+40 HP-20
エデンブレス	攻击力+40
磁力のこて	HP+40,麻痹无效
风切りグローブ	攻击力+16
おもらゃのうでわ	攻击力+16 HP-10
すっきりなこて	HP+50,混乱无效
らくみれグローブ	攻击力+18 HP-20
ギギガガワッカ	攻击力+18

装备名称	能力数值与特殊效果
あったかいこて	HP+60,冰雪攻击无效
封咒のグローブ	攻击力+22 HP-10
祭のうでわ	攻击力+22
清水のこて	HP+70,火焰攻击无效
ラスティグロブ	攻击力+24
カンオケブリス	攻击力+24 HP-20
トンカチのこて	HP+80,石化无效
业火のグローブ	攻击力+28 HP-10
永远のうでわ	攻击力+28
ニワトリのこて	HP+90,睡眠无效
圣なるグローブ	攻击力+34
生命のうでわ	攻击力+34 HP-20
理性のこて	HP+100,迷惑无效
マトックグローブ	攻击力+38
やどりぎのうでわ	攻击力+38 HP-10
光明のこて	HP+110,黑暗无效
耐飞のグローブ	攻击力+40,空攻击力减半,防御力4倍
耐弓のうでわ	攻击力+40 HP-20,弓攻击力减半,防御力4倍
战王のこて	HP+120,对空、弓防御力两倍,对地、重防御力减半
冰封のてぶくろ	攻击力+40,对地、重防御力两倍,对空、弓防御力减半
ドラウプニル	攻击力+40 HP-10,对地、空,防御力两倍,对重、弓防御力减半
剑王のこて	HP+130,对重、弓防御力两倍,对地、空防御力减半
炎石のてぶくろ	攻击力+45,对地、弓防御力两倍,对重、空防御力减半
巨人のゆびわ	攻击力+45 HP-10,对重、空防御力两倍,对地、弓防御力减半
神兽のうでわ	攻击力+50,重装以外攻击防御两倍,重装攻击防御减半
ラビのけだま	攻击力+40 HP-50,地、弓、空、重攻击力减半,防御力两倍
ガイアのグローブ	HP+130,睡眠、毒、混乱无效
ロケットパンチ	攻击力+40,所有异常无效,地、弓、空、重攻击防御减半
ボン・ナックル	HP+130,对地、弓、空、重防御减半
バネコナックル	HP+130,对地、弓、空、重攻击减半
アニスの右手	攻击力+60,地、弓、空、重攻击两倍,防御减半
圣剑のかけら・幻	攻击力+60,睡眠、毒、混乱无效,地、重攻击减半,弓、空攻击两倍,
	弓、空防御四倍
マナ・ブリス	攻击力+60,所有异常无效,地、弓、空、重攻击两倍,防御4倍



指装备

装备名称	能力数值与特殊效果
ビーたまリング	攻击速度+4
オークのゆびわ	攻击速度+6
重装のネイル	HP+20,对地防御两倍,对空防御减半
ゴットンリング	攻击速度+8
骨のネイル	攻击速度+8 HP-20
飞翔のネイル	HP+30,对重防御两倍,对弓防御减半
ハリィリング	攻击速度+14 攻击力-5
水晶のゆびわ	攻击速度+14 HP-40
地上のネイル	HP+40,对弓防御两倍,对重防御减半
バオバブリング	攻击速度+14
ミスリルのゆびわ	攻击速度+14 HP-20
弓のネイル	HP+50,对空防御两倍,对地防御减半
フェルトリング	攻击速度+20 攻击力-5
黒影のゆびわ	攻击速度+20 HP-40
フレイルネイル	HP+60,对弓、空防御两倍,对地、重防御减半
スネークリング	攻击速度+20
白光のゆびわ	攻击速度+20 HP-20
ハソトネイル	HP+70,对地、重防御两倍,对弓、空防御减半
エブニーリング	攻击速度+30 攻击力-5
オチューのゆびわ	攻击速度+30 HP-40
ロッドネイル	HP+80,对地、空防御两倍,对弓、重防御减半
デーモンリング	攻击速度+30
木灵のゆびわ	攻击速度+30 HP-20
ダガーネイル	HP+90,对弓、重防御两倍,对地、空防御减半
オブシダンリング	攻击速度+40 攻击力-5
月光のゆびわ	攻击速度+40 HP-40
スピアネイル	HP+100,对地、弓防御两倍,对空、重防御减半
ディオールリング	攻击速度+40
ネメシスのゆびわ	攻击速度+40 HP-20
ソードネイル	HP+110,对空、重防御两倍,对地、弓防御减半
ミスルトウリング	攻击速度+50,攻击力-5
アウラのゆびわ	攻击速度+50 HP-40
ドラゴンネイル	HP+120,对地、空、重防御两倍,弓防御减半
ミラーリング	攻击速度+50
太阳のゆびわ	攻击速度+50 HP-20
アークネイル	HP+130,对地、弓、空防御两倍,重防御减半
オリハルコン	攻击速度+60
ダークマター	攻击速度+60 HP-20
磁力のネイル	HP+40,麻痹无效
シンブルリング	攻击速度+16
三日月のゆびわ	攻击速度+16 HP-10
すっきりネイル	HP+50,混乱无效
ストーンリング	攻击速度+24
透明なゆびわ	攻击速度+24 HP-20
あったかネイル	HP+60,冰雪攻击无效
リピングリング	攻击速度+32
おどるゆびわ	攻击速度+32 HP-10
清水のネイル	HP+70,火焰攻击无效
トゥインクリング	攻击速度+35
岩石のゆびわ	攻击速度+35 HP-20
理性のネイル	HP+80,迷惑无效
ことだまリング	攻击速度+42

装备名称	能力数值与特殊效果
黒バラのゆびわ	攻击速度+42 HP-10
光明ネイル	HP+90,黑暗无效
ゴージャスリング	攻击速度+45
封咒のゆびわ	攻击速度+45 HP-20
木の神兽リング	HP+100,睡眠、毒无效,弓特性获得
ドクロリング	攻击速度+48
かぎのゆびわ	攻击速度+48 HP-10
月の神兽リング	HP+110,混乱无效,地特性获得
耐地のリング	攻击速度+50,地上攻击力减半,防御4倍
耐重のゆびわ	攻击速度+50 HP-20,重装攻击力减半,防御4倍
光の神兽リング	HP+120,迷惑无效,弓、空攻击防御两倍,地、重攻击防御减半
水の神兽リング	攻击速度+50,冰雪攻击无效,地、重攻击防御两倍,弓、空攻击防御减半
风の神兽リング	攻击速度+50,麻痹无效,地、空攻击防御两倍,弓、重攻击防御减半
暗の神兽リング	HP+130,黑暗无效,弓、重攻击防御两倍,地、空攻击防御减半
火の神兽リング	攻击速度+60,火焰攻击无效,地、弓攻击防御两倍,空、重攻击防御减半
土の神兽リング	攻击速度+60,石化无效,空、重攻击防御两倍,地、弓攻击防御减半
リングオブ・ゼロ	攻击速度+60,弓以外攻击防御两倍,弓攻击防御减半
ラビの泪	攻击速度+60 HP-50 地、弓、空、重攻击防御两倍
フックリング	HP+130,迷惑、黑暗无效
ホバーリング	攻击速度+60,所有异常无效,地、弓、空、重攻击防御减半
ボン・ジュエル	HP+130,地、弓、空、重防御减半
バネコリング	HP+130,地、弓、空、重攻击减半
アニスの目玉	攻击速度+60,地、弓、空、重攻击两倍,防御减半
圣剑のかけら・魔	攻击速度+60,迷惑、黑暗无效,地、重攻击防御四倍,弓、空攻击减半
マナ・リング	攻击速度+60,所有异常无效,地、弓、空、重攻击两倍,防御4倍



文 软饼干 美编 紫枫

光环收录

PSP

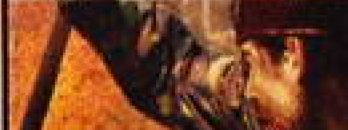
使命召唤 胜利之路

Call of Duty: Roads to Victory

◆Activision◆FPS◆2007年3月13日◆美版

◆1～6人◆39.99美元◆无对应周边

继去年的《荣誉勋章 英雄》和《战火兄弟连 登陆日》之后，FPS玩家们终于盼来了"《使命召唤》系列"新作，该作包含了所有系列中出现过的任务类型、流畅出色的关卡设计、震慑人心的音效，使得在游戏刚推出没几天就已经获得了广大玩家的认可。从另一个层面上来看，"《使命召唤》系列"新作的出现，也代表了PSP平台三大战争主题射击游戏的全面开战。好！废话少说，现在就拿起手中的枪，跟随大部队踏上通往胜利的大道吧。

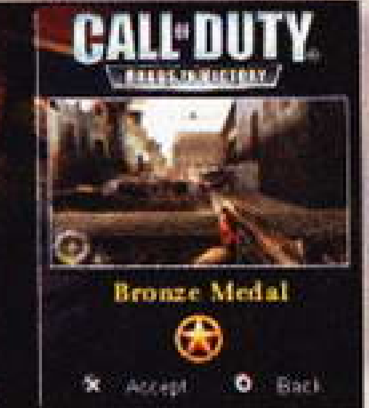


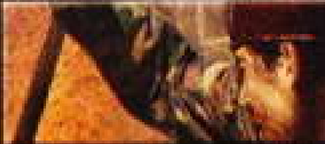
游戏菜单



Resume Campaign	选择已经完成的关卡进行游戏
New Campaign	开始新战役
Load Campaign	读取记录
Multiplayer	多人游戏
Options	设置
Bonus Material	游戏奖励

UNITED STATES
Altavilla
Scavenger Hunt
Glider Crash
Lucky Thirteen
Nijmegen
Hunner Park
River Crossing





游戏操作

游戏中有4种操作方式供玩家自行选择。这也是体贴玩家的一种做法，加上游戏默认的自动瞄准系统，使得游戏的操作变得更为简单流畅。这四种操作方式中总有一套适合你，至少不会是最糟糕的。

	操作A	操作B	操作C	操作D
×	视点下移	开火	开火	调查键
△	视点上移	调查键	扔手雷	无作用
□	视点左移	扔手雷	精确瞄准	锁定视点
○	视点右移	上子弹	上子弹	扔手雷
滑杆	角色移动	角色移动	角色移动	角色移动
L	精确瞄准	锁定视点	平行左移	精确瞄准
R	开火	精确瞄准	平行右移	开火
←	上子弹	切换武器	切换武器	切换武器
→	切换武器/调查键	切换武器	调查键	上子弹
↑	扔手雷	起立	起立	起立
↓	蹲、趴、起立	蹲、趴	蹲、趴	蹲、趴
START	暂停			
SELECT	查看任务			

游戏系统

为照顾FPS新手玩家，本作新增了自动瞄准系统，玩家只需要将准心大致对准目标方位，准心便会自动寻找和锁定住目标，接着只需按下开火键便有弹无虚发的效果，如果配合举枪精确瞄准的话，更是能获得枪枪暴头的效果。该系统能让原本对FPS很不擅长的玩家也能玩得很开心。Game Options菜单中Auto Target Enabled选项能自由开启或关闭自动瞄准。



▲红色准星表示已经锁定目标。

GREAT BRITAIN
Rhine Crossing

Time	1:06
Accuracy	0.0%
Shots Fired	0
Kills	0
Head shots	0

Select　Return to game

CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY
OPTIONS
Control Schemes
Game Options
Audio/Visual
Restore Defaults
Quit mission

Accept　Back

▲画面左侧显示你的战斗数据。

通往胜利之路！

完全流程攻略

美军任务 United States

STAGE 1 ALTAVILLA

美国的步兵师进攻意大利的萨勒诺已经一周了，德国师团防守坚固，想要打下来还得花点时间。另外美国第82空降师也已经开始空降到此区域进行援助行动，我们的任务便是夺回小镇的控制权。如果我们失败了，该区域的所有美军部队便要走投无路了。

——美国第82空降师大兵 德里克·沃伦

雪崩行动
意大利奥特维尔地区
1943年9月18日

行动开始后先和其他队友在不远处集结，在交代任务计划的时候顺便练一练枪法，把路边用竹竿顶着的钢盔全部打一遍。跟着吉普车一路小跑，吉普车刚开出去几米远就被突然杀出的德军坦克给轰个稀烂，赶快蹲下爬入附近的壕沟内。壕沟有不少德国士兵，而壕沟外则全部都是德军的坦克。山腰处的建筑内有德军的防守部队，一处建筑内还有MG42的机枪点，蹲着穿过那个机枪口。继续前进发现三门德军火炮，射击火炮边的油筒来轻松搞定这些铁家伙。来到小镇上时，发现先头部队的前进步伐被德军的狙击手给拖慢了，拿起路边的狙击枪来对付高处的狙击手。来到最后的制高点时，拿到桌子上的信号弹，然后锁定并朝远处缓缓开来的德军坦克发射信号弹，几秒后盟军轰炸机便会飞来轰炸目标区域。（L是举望远镜，R是发射信号弹）



STAGE 2 SCAVENGER HUNT

我们的部队没有按照原计划降落到指定地点，其中大部分人都降落到了法国的部分地区。我们得想办法搞到一辆德国人的装甲车来

送我们到达目的地——Ste.Mere-Eglise。现在情况紧急，更糟糕的是我们还没收到前方侦察员发回来的消息。

——美国第82空降师大兵 丹尼尔·费格斯

底特律行动
法国圣母教堂市
1944年6月6日

任务刚开始，德国步兵便发动了一次猛烈反扑，建议用身边的MG42机枪进行防御性射击，本作中的MG42没有枪管发热的限制。随后跟随同伴来到街道上，这时会开来一辆德军装甲车，如果不干掉车上机枪手的话，附近的敌人是怎么也杀不完的。看准时机快速绕到装甲车后面去干掉车上的人。街道一边的门内会出现敌人，干掉后顺势进入建筑物内。利用建筑二楼的机枪扫射下面街道上企图冲进来的德军，稍后从身后的楼梯下去。从车库穿到对面的建筑内，同样也要消灭这里的德军。来到墓地时用同样办法干掉装甲车上的机枪手即可过关。



STAGE 3 GLIDER CRASH

收到"霸王行动"的指令，我们将会在夜晚空降到犹他海岸西部，在那里我们将打通通往内陆的道路。这不是搞聚会，我们将会做我们应该做的事情，包括所有美国士兵，用尽所有的方法。

——美国第82空降师大兵 乔纳森·夏普瑞特

底特律行动
法国卡灵顿市
1944年6月6日

夜间执行任务，先与其他盟军士兵汇合，消灭飞机残骸附近的所有敌军后跟随队友继续探索。这里要小心街道两旁建筑的窗户内都有敌人。有些地方看似没路，其实只要跟着队友就没错，等待队友来帮你一脚踹开大门。半路要用火箭筒炸掉两辆德国装甲运兵车，注意别打到自己人身上。来到最后的指定地点时，就要展开一场防守战了，此战颇有难度，但也非常爽快，建议多用步枪来精确打击。起初德军的两辆装满士兵的卡车会在远处停下，源源不断的士兵朝你冲过来。防守片刻后，德军的两辆装甲车又会破墙而入，优先干掉车上的机枪手后再慢慢与剩下的德军激战。



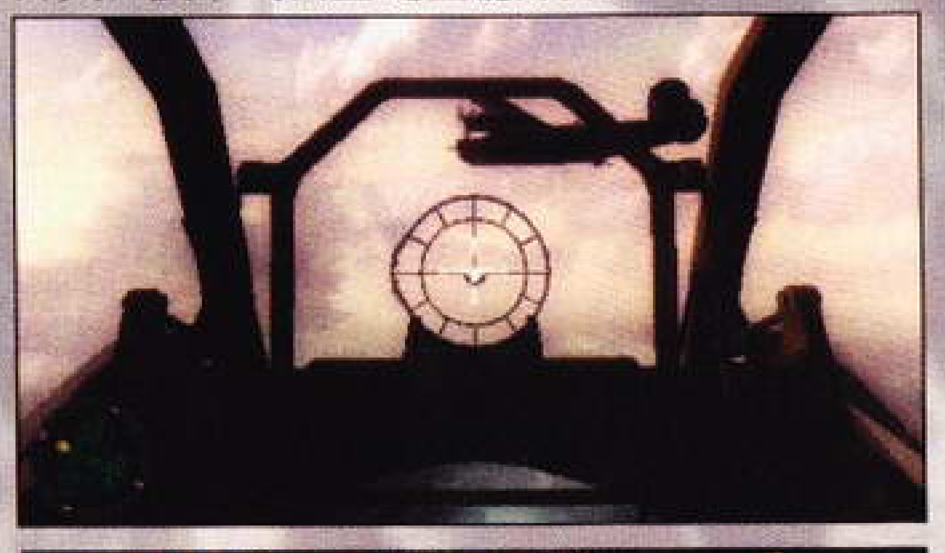
STAGE 4 LUCKY THIRTEEN

明天美军的空降部队将在奈梅根市进行空降，而我们则作为第一批先头部队已经前往目标地区上空，那也就意味着我们将会是第一批尝到德军高射炮和防空火炮的部队。

——美国第8空军中队战斗员 保罗·范纳塔

辛运十三
荷兰上空
1944年9月17日

相信玩过PC版系列前作的玩家肯定不会对本关陌生，经典的"打飞机"任务又和我们见面了。任务开始后先去指定位置架好机载机枪，射爆德军的空中干扰气球，然后就要开始真正的战斗了。战斗中玩家要尽可能快地击落来袭的德军战斗机，通讯员会在耳机内告诉你敌机将会出现的方位。在一个位置消灭掉一定数量的敌机后，还需要前往自机其他位置上的机枪位置进行战斗。反复几次才会命令你按下投弹开关，投下飞机上的重磅炸弹。



STAGE 5 NIJMEGEN

我们的目标是夺下奈梅根市大桥，这是为了能让英国的装甲部队通过那里，这就像是奶

牛赛跑一样，我坚信我们能做到。

——美国第82空降师中士 杰拉尔德·米勒

市场花园行动
荷兰奈梅根市
1944年9月19日

在敌人的火力压制下进入前方的建筑，与队友一起消灭屋子里的德军。跟随队友来到修理车库，从半开的卷链门爬出去。到达壕沟内等待侦察员回来，随后按下起爆装置炸毁前方的建筑。建筑炸毁后，周围会出现一些德军狙击手，拿起身边的狙击枪进行反击，消灭掉一定数量的敌人后进入炸开的墙壁。本关的目标是打通前往大桥的通路，而附近大楼内和街道上全是德军士兵，要先在二楼阳台处掩护友军干掉高处的德军狙击手，然后由队友带路来到地面，消灭掉街道两旁的全部守军后即可通过本关。



STAGE 6 HUNNER PARK

我们刚刚得到德军在能俯瞰到奈梅根市大桥的公园内设立了一个火炮连队的消息。既然他们已经将炮口瞄准了大桥惟一的通路，那我们就准备潜入存有88毫米火炮的公园干点什么。

——美国第82空降师中士 杰拉尔德·米勒

市场花园行动
荷兰奈梅根市



1944年9月19日

跟随队友前进，发现并炸毁德军的火炮，随后还要陆续炸掉第二、第三门火炮。由于这里是一个类似花园的地方，所以各个路口一般都有敌人防守，一定要小心谨慎。最后来到一处高地，抢下一门88毫米火炮，操纵火炮来对远处的德军坦克等目标进行打击。要注意88毫米火炮的装弹速度奇慢，转向动作也很慢，往往是准心已经对准目标，但炮管还没到位，所以一定不要急着开炮。另外德军坦克会狡猾地从边上小道绕到你面前，一定要小心。利用火炮炸掉所有可见目标后即可完成任务。



STAGE 7 RIVER CROSSING

在我们面前有条河，我们正计划坐橡皮艇横渡过去。接下来将展开一场血战，如果我们不能保证大桥安全的话，我们的坦克将无法到达阿纳姆市，而正在那里战斗的人们也不知道还能撑多久……

——美国第82空降师大兵 杰森·维斯科特

市场花园行动
荷兰奈梅根市
1944年9月20日

乘坐橡皮艇登陆后，便来到了德军的防守阵地，这里的德军士兵就如同蚂蚁一般从附近暗堡中涌出来，最好优先清除掉几个隐藏在暗堡中的ＭＧ４２据点。进入暗堡后也别忘了用MG42还击壕沟内被两面夹攻的德军士兵。跟随战友来到暗堡地下室，在军官办公室拿到文件。回到刚才的MG42处，让战友打开边上的铁门后沿着壕沟继续清扫附近的敌军。最后来到大桥附近击溃守桥的德军，自军的谢尔曼坦克终于也顺利通过大桥，美军任务到此也全部结束了。

加拿大任务 Canana

STAGE 8 WOENSDRECHT

最高司令部决心要控制住斯凯尔特口岸。在我们这里，我们正在计划夺取温斯德雷赫特镇的行动。而德国人已经在那里等着我们了，而且更糟糕的是，那里已经被德国军队搅得一团糟了。

——加拿大军队下士 艾伦·布拉德肖

斯凯尔特河会战
荷兰温斯德雷赫特镇
1944年10月16日

镜头转向加拿大阵营，战斗开始后先得原地防守一段时间，利用手中的狙击枪来打击对面建筑内的敌人火力点，坚持一段时间后开始冲锋，消灭街道附近的守军后跟随队友进入建筑内，在窗口处狙杀街道两旁建筑内的敌人。到达指定地点后发现路边有装甲车，这时队友会去埋设信号弹，而你就要利用狙击枪来掩护他，优先干掉装甲车上的机枪手，然后着重狙击对面大楼内闪现的敌人。装甲车被炸掉后，又会出现一辆坦克，这时就得自己跑过去安装信号弹了。来到政府大楼前阵地，跑过去安装炸弹炸掉巡逻的坦克，进入大楼在一楼找到文件后要在1分钟内撤出大楼。



STAGE 9 SLOEDAM

我们必须夺下瓦尔赫伦岛，这样我们的补给船才能安全到达安特卫普。那里只有一条路能进入敌军控制区，那是一条狭窄的堤道。虽然我军的轰炸机已经帮我们削弱了德军的实力，但是我们仍旧在地狱中战斗！

——加拿大军队下士 艾伦·布拉德肖

痴迷行动
荷兰瓦尔赫伦岛
1944年10月31日

比较简单的一关，本关视野比较开阔，德军多半都躲在火车车厢内伏击你。好好利用步枪的精确瞄准来一一干掉守军。从某节火车尾部穿越到战场的另一面，奋勇上前炸掉一辆坦克。在接下来的一个区域内的任务便是炸毁这里的德军高射炮，利用狙击枪干掉远处的高射炮装弹手后自军飞机便会前来轰炸了。



STAGE 10 WALCHEREN

我们已经取得了宝贵的立足点，而德国人似乎在耍什么阴谋，如果不能维持好现状的话，恐怕迟早还是会被德国人给打回去的。

——加拿大军团下士 艾伦·布拉德肖

痴迷行动
荷兰瓦尔赫伦岛
1944年10月31日

队友炸开墙壁后，顺势消灭屋子里的敌人，在上二楼前要注意，因为敌人会先扔个手雷下来。上二楼后在窗前使用MG42机枪向眼前目标射击，在打爆两辆装甲车后，德军坦克便会开来，这时要离窗口远一点，等待自己人把坦克收拾掉后跳下窗户。偷偷摸摸来到一小破木屋，用狙击枪清理掉远处的一小股德军士兵。接着跟随战友清理掉附近农场内的守军，当来到最后的目的地时就要操纵88毫米火炮来击毁远处慢慢开来的德军坦克。

STAGE 11 REICHSWALD

德国人已经开始让出莱茵河流域每英寸土地，我们要把那些家伙从壕沟内一个个揪出来。

——北部海兵团下士 托德·格辛乔

轰鸣行动
德国凯泊尔地区



1945年2月26日

本关又将在壕沟内作战，进入暗堡后用MG42扫射外面的德军，注意坦克对着你的时候要赶快离开射击口。消灭所有有生力量后，德军会把门踹开，从而形成通路。来到下一个目的地，这里要使用步枪来打击对面建筑内的守军，注意要优先干掉高处的拿火箭筒的敌人。激战片刻后沿着壕沟来到最后一处目的地，任务是要保护我方卡车安全通过，这很简单，用火箭筒炸掉缓缓开来的三辆德军坦克即可。

英国任务 Great Britain

STAGE 12 ARNHEM FIRE

明天我们将要空降到荷兰了，我们的任务是当美国的第82空降师确保了奈梅根市大桥的时候顺势夺取阿纳姆大桥。但问题是，我们在美国人完成任务前将得不到任务装备补给。如果他们遇到了阻力，我们将用自己方法来快速解决问题。

——英国第6空降师下士 迈克尔·达布罗瓦

市场花园行动
荷兰阿纳姆
1944年9月17日

炸掉藏匿在残破建筑物内的防空火炮。本关基本上就是巷战，德军会在各个地方放冷枪，选择用狙击枪来对付比较好。进入仓库后要小心德军的一辆坦克会突然从门内开出来，要赶快往后跑，躲过这一招后队友便会替你收拾这辆坦克。随后要分别掩护两次自己部队的人突围，建议用狙击枪进行掩护。最后来到大桥处，消灭守桥的德军，任务便算完成。



STAGE 13 ARNHEM ASSAULT

我们已经控制了桥的南部，但是我们一直在承受德军强大的攻势，我们目前的位置已经完全被德军包围了，现在已经没有选择，只能加强地面防御直到援军的到来，当然如果援军能来的话……

——英国第6空降师下士 迈克尔·达布罗瓦

市场花园行动
荷兰阿纳姆
1944年9月18日

一场标准的城市战，先跟随战友在大楼内穿梭。在第一次遇到坦克时，要利用附近的火箭筒来对付，德军的虎式坦克真是坚固，不多打几发是不行的，弹药打光记得就地补充下。第二次遭遇坦克时依旧要用火箭筒伺候。目的地附近街道的尽头居然堵了四辆坦克，先迂回到街道对面，从残破的建筑中穿到坦克后面去，顺利安置好信号弹后自军飞机便会前来轰炸。

STAGE 14 RHINE CROSSING

我们正在穿越莱茵河，准备将战火蔓延到德国的心脏地带，而德军也在不断试图逆转劣势，但我知道如果能保持现状的话，战争将很快结束。

——英国第6空降师 大兵 布赖恩·L·普雷斯顿

大学行动
德国鲁尔
1945年3月24日

在谢尔曼坦克的掩护下慢慢前进，当然你也要帮忙清理街道两旁建筑内的敌人，不然坦克是不会前进的。杀进建筑内按照地图指示的方位前进。再次与坦克汇合时还是要在坦克的掩护下推进。在德军大本营前的任务地点处，要先使用狙击枪狙杀远处屋顶的高射炮射手，要注意德军会不断补充射手，所以要不停地寻找狙击目标。接到总攻命令后火速冲入建筑内，在四根柱子上安装炸弹，然后返回任务地点按下起爆器开关。随着大楼轰然倒塌，激烈的战斗也终于平息了。





掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

三月是潮湿的季节，城市里弥漫着一股湿气。很快四月便要到来，那时候雷雨还将持续很长一段时间。尽管阴雨绵绵的天气给人们出行带来了不便，不过它带来了清爽湿润的空气。这天下午，广州城里飘起了毛毛细雨，笔者照例来到几家大型游戏市场打探行情。

因为刚过完年，前来购买游戏机的顾客络绎不绝。根据部分店员的介绍，销量最高的两大主机分别是PSP和Xbox360。PSP因为超高的性价比一直占据着国内掌机销量的王座，而Xbox360也因为越来越受到玩家的追捧而获得了不俗的销售成绩，就连家用机的王者PS2也不得不退居二位。纵观这半年水货游戏市场的发展，仿佛又回到了2000年前PS风行全国的繁荣景象。一方面原因自然是因为破解技术的不断完善，另一方面则因为消费者经济收入的不断提升。

PSP的热销从去年一直延续到现在，不管笔者去多少次游戏市场，每次都能看到一群群顾客在挑选机器。三月下旬PSP的价格相比半个月前有所上涨，普通版单机的价格涨到了1480元。PSP的涨价令不少消费者措手不及，眼看着年前才卖1350元，现在一下子涨到1480元。就连一些中小城市的游戏商人们在和笔者聊天时也不断发出抱怨："为什么过完年PSP涨了那么多？我现在到哪去找便宜的货源呀？"尽管PSP涨价一百多元，但和往年价格相比，1480元的价格仍算得上是厚道。现在购买不算很贵哦。


▲过完年之后，笔者的朋友群里一下子多了很多台掌机！

如果大家留意过日本掌机销量数据的话，也许会发现一个很有趣的现象：日本NDSL的销量远超PSP，中国PSP的销量远超NDSL。为什么会有如此截然不同的销量成绩呢？笔者认为这是消费能力悬殊导致的结果。在日本，一个普通打工者的月收入折合成人民币大约是2～3万元，而会计、律师、医生等等职业的月收入甚至高达10多万人民币。有着正常消费能力的日本玩家购买价格仅为1000多元的掌机是一件非常轻松的事情，因为这只需要花费他们两三天的工资。在这样的经济基础下，日本玩家的眼光不再关注主机的性能，而是关注趣味性(注：笔者并非指责PSP毫无乐趣)，对日本玩家来说，听音乐、看电影早就有了相关的数码设备，例如日本高度发展的手机。这样的话PSP的多媒体功能便无任何吸引点，相反NDSL的双屏+触摸设计令人耳目一新，用两三天的工资去买一台玩玩有何不可？再让我们来看看中国百姓的收入，大部分城市的人均月

收入都在1000～2000元左右徘徊，换句话说许多玩家需要工作一个月才能买得起一台手掌机。在这样的消费群面前，不管是玩游戏或玩模拟器，还是看电影、听音乐、看小说，PSP无疑比NDSL划算太多了，就算是比较游戏的可玩性，PSP大作群也不比NDSL弱，甚至有超越之势，因此在中国绝大部分玩家的首选仍旧是PSP。

笔者唠叨了这么多个人想法，大家不要介意。其实PSP和NDSL的销量究竟哪个高对我们来说有什么关系呢？重要的是，我们都可以从中获得快乐。

说到NDSL，那就顺带谈一下近日行情。春节前后，NDSL的平均价格一直在1100～1150元之间徘徊，最便宜的两个版本就属美版NDSL了。神游iDSL偶尔会比美版NDSL便宜，但大部分时间都要贵上二三十元。当天笔者询问到的价格就是：美版DSL售价1130元，神游版iDSL售价1150元。笔者建议大家一律优先考虑购买神游iDSL，一个原因是电源是220V，另一个原因是现在的烧录卡全部都可以免刷机运行游戏，第三个原因，自然是支持行货喽。现在部分游戏店的神游iDSL已经卖断货，看来春节之后销量非常大。

烧录卡方面，从店里销售情况来看R4已经成为近期的王者，它的售价仅为170～180元左右，玩家再配合购买一张80～90元的1G TF卡便可以享受到众多的N D S 大作。有传闻说G6L、M3L的下一代即将面市，也将会是小卡大小。究竟水准如何，就要看到时候的表现了。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1480（软降）	1150	1130	—	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1600	1450	—	1150	880	—	560	650	600（背光）
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1750	1500	—	1150	950	—	—	660	—
福建厦门	快乐多电玩	1650	1450	1180	1160	—	—	—	640（背光）	—

硬件短消息

最近PSP硬件周边市场也开始进入低糜时期，由于长时间货物的积压，再加之周边产品种类已经非常齐全，所以很多厂家都不敢再开发新型周边。而NDSL市场状况可就相反了，新产品不断，喜欢装点主机的玩家又要破费了。下面就让我们来看看本辑硬件短消息的内容吧。

国外周边

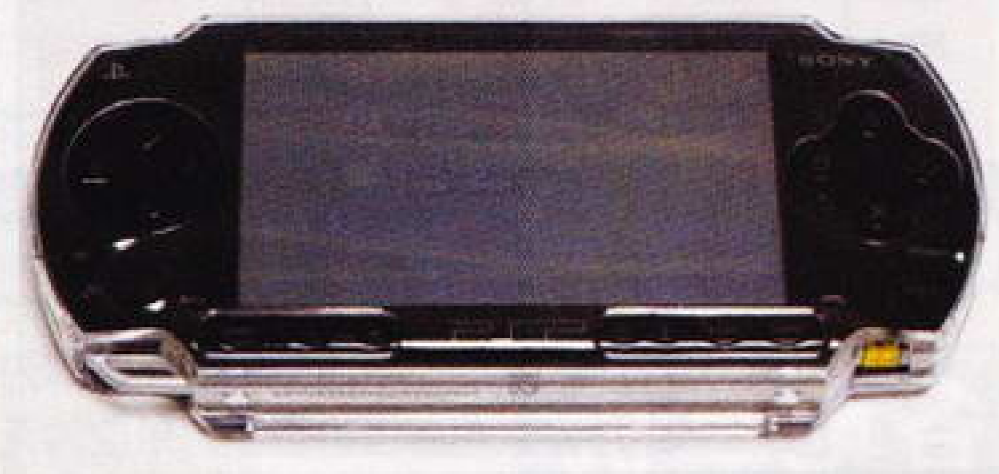
PSP 硬质保护壳

售价：1500 日元（约人民币 99 元）

由日本Elecom推出的这款硬质保护壳比早先其他厂商推出的相似产品用起来要舒服很多，因为它巧妙地将各种接口、PSP 操作键镂空出来，可以说在设计上已经非常成熟。它采用聚碳酸脂制作，拥有良好的透明质感以及光滑手感，而且材料结实、高韧性的特点也能很好的保护我们心爱的小P，尤其是对PSP宽阔的屏幕起到保护、易于清洁的作用。它最大的特点就在于各部分镂空的设计，除了UMD、记忆棒接口以外的部分都镂空了出来，方向键、滑杆部分还专门留出了余量，以便玩家进行操作。如果想更换UMD和记忆棒，可以将上下两面板拆开进行更换，虽然这样的设计略显麻烦，但毕竟为了照顾到保护主机这一主要功能，麻烦一些大家也就忍忍吧。而且现在大部分玩家都采用记忆棒烧录、UMD引导，玩游戏根本不需要换UMD、拔记忆棒，只要USB接口好使就OK啦。







PSP 硅胶套

售价：1800 日元（约人民币 119 元）



同样是由日本Elecom制作的这款硅胶套采用1.7mm厚的硅胶材料制作，共有黑白两色供玩家选择，能够有效保护你的主机不受"皮肉"之苦。它在设计上也针对PSP做了镂空设计，能够方便地更换UMD，但记忆棒接口被包在了胶套之中。另外考虑到胶套安装的稳定性，屏幕下方的音量等按键并没有镂空，而是在胶套上做了软垫，按起来手感也还是不错的。为了提高握在手里的手感，主机背后电池和对称部位的胶套表面还专门加入了凸点设计。



但这款产品最大的问题就在于上方USB接口部分并没有空出足够的余量，这样在插上摄像头、GPS接收器时就必须将硅胶套掀起，看起来不是很美观。而且材料本身容易吸附灰尘，选用黑色产品就显得不耐脏了。不过厂商颇为厚道地附赠了一张屏幕保护贴，倒是弥补了硅胶套无法保护屏幕这一缺陷。



NDSL 相框充电底座

售价：1420 日元（约人民币 93 元）



21世纪最讲究的就是创意，而由日本Aclass周边厂商生产的这款NDSL相框充电底座卖的就是创意。这款产品采用蓝色指示灯表示充电状态，充电完成后指示灯会自动熄灭，并断开充电电源。另外后面还配有触控笔收纳槽，可以方便地将触控笔插在里面，看上去更加美观大方。除了标准充电机能以外，它的托板还可以作为相框，安放照片，这样一款产品摆在家中既可以为NDSL主机充电，又能当做一款设计时尚相框，装张可爱的两人合影送给女朋友一定不错。该产品共有黑白两色可选，预定4月20日上市。

NDSL 触控笔套

售价：553 日元（约人民币 36 元）



既然叫做触控笔套，这款产品的功能自然就是来收纳触控笔了。不过它的特殊之处就在于，收纳后你的触控笔会变得更粗、更长，并且便于携带。将该产品旋开后，就可以将标准NDSL主机触控笔放入其中，而且笔头部分会伸出来露在外面，用来当做组合笔笔头使用。而组合后的触控笔使用起来更加方便，可以翻过来挂在触控笔插槽，也可以固定在腕带插口处。而且这款触控笔笔套外形美观，有白、黑、粉等多种颜色可选，另外附赠两支NDSL触控笔也体现了厂商的厚道之处。





NDSL 触控笔套装

售价：640 日元（约人民币 42 元）



同样由Aclass推出的这款触控笔套装主要针对成年玩家设计，套装内共包括1支长125mm宽8mm的大触控笔、1支长87.5mm宽4.9mm的NDSL标准触控笔和一条主机触控笔安全腕带。大触控笔自然是针对成人玩家设计，握在手里更方便，而且顶部挂钩设计还能使它反挂在主机背后的触控笔插槽中，也可以固定在主机转轴下方的腕带插口中，便于携带。标准触控笔自不用说，不过除了能装在主机触控笔插槽外，它和大触控笔还都具备一个腕带挂口，能够配合主机触控笔安全腕带将触控笔系在主机上，再也不用担心触控笔会丢了。这款产品同样预定4月20日上市，共有白、绿、蓝三色可以选择。





文 Akin

国内周边

各位掌机王的读者朋友们大家好。Akin在本栏目从事了半年的工作里，同米格一起为大家提供了很多国内外主流配件信息，不知道大家是否喜欢？不过由于近期主流配件市场大多已经倾向于PS3、Wii和Xbox360等家用机型，也就导致国内市场掌机部分缺乏有新意的配件诞生。而此时市场中延伸出了新的方向——维修和更换主机零部件开始占有市场很大的比率。本辑国内硬件部分Akin将展开一个主机更换部件的专题，希望能够帮助大家更多地了解国内行业以及市场动态。与此同时笔者也希望大家能够多为本栏目提出一些宝贵意见和建议。

GBA SP屏幕

批发价：普通145元／高亮165元

说明

屏幕作为主机的“脸”自然要着重说明一下。虽然很多玩家早已将PSP、NDS和NDSL购入囊中，不过在国内配件市场GBA SP的主流配件依然销量很好，相信还是有不少玩家在继续玩着GBA SP吧。当然，如果屏幕没有问题或者早就没有玩GBA的朋友就请跳过此段继续关注下一个产品吧。

购买屏幕时需要注意的地方有很多，但在这个翻新配件充斥市场的时代，我们就要多多注意屏幕划痕了。当然购买屏幕时大的划痕是肯定不会有了，不然BOSS生意就别做了。但令人头痛的就是那些小划痕，买的时候请在灯光下（30W台灯、护眼灯下最佳）通过黑底色游戏来检查一下屏幕，如《FFTA》开机后SQUARESOFT的LOGO画面（别开背光），这时那些比较浅的小划痕就可能暴露出来了。（在开着背光玩黑底色的游戏时是看不见的，切记！）如果什么划痕都没有，那么恭喜，你遇到了一个很完美的屏幕，下面通过纯色屏幕来检查一下坏点就可以了。

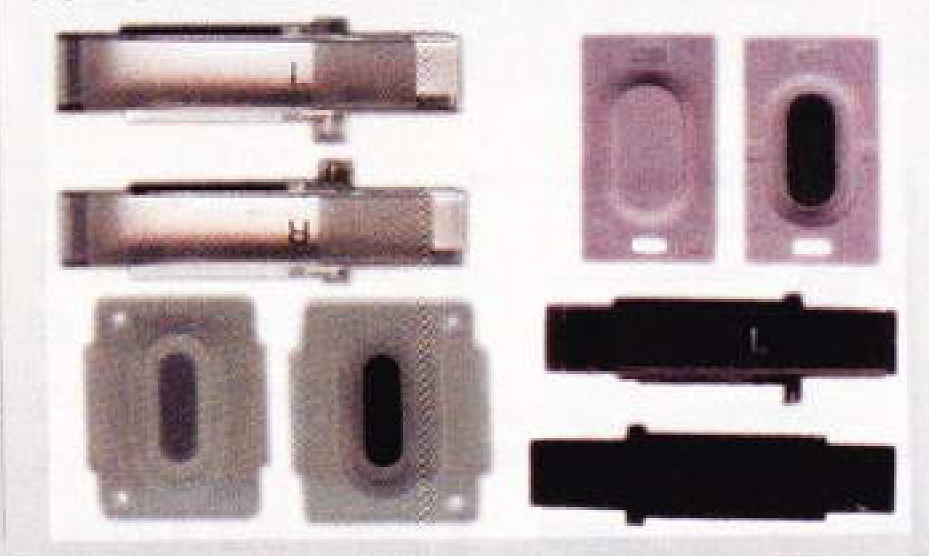


PSP L、R键＋按键导电橡胶（黑、白两色可选）

批发价：3元

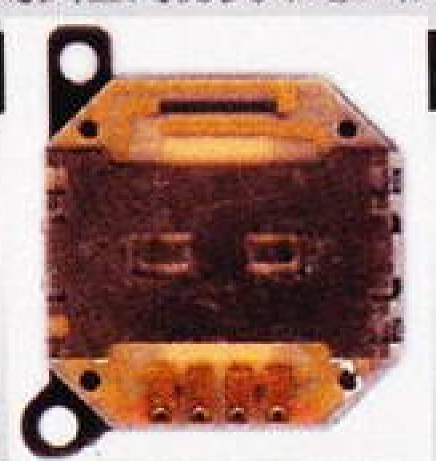
说明

导电橡胶是按键所必须的配件，通过它我们才能将按下按键的动作转化为电信号来实现对游戏的操作。长时间使用或者灰尘侵入都会导致导电橡胶功能失效或是按键损坏，这时我们就需要对其进行更换了。PSP原装主机L、R键都只有透明按键＋白底色一种，而组装市场却有黑、白两种按键颜色可以选择。每个L、R键套装中共有4小件，分别是按键2个，导胶2个。因为该产品制作工艺比较简单，因此购买国内仿货即可，市场上所谓的原装产品很多其实也都是仿货，所以请有需要更换的朋友注意该产品的实际价格，以免被忽悠……



PSP滑杆开关

批发价：25元



说明

该产品是用于控制PSP滑杆方向的核心配件，通过机械原理实现X、Y两轴向的操作，更换简单。通常更换时还会另配滑杆头。

PSP 电池

批发价：24 元（实际容量只有 1800mAh）

说明

一直闹得沸沸扬扬的电池配件，终于在年初进入了一个稳定期，再没有滥竽充数和虚报容量的黑心产品了。主要原因是因为电池电芯的价格以及整体售价在年初又有了大幅度降价。



国内部分零售市场出价也只有30元左右，所以想要购买电池的玩家现在可以选购了，不过还是要当心店面存货的渣电池哦。

PSP 电源开关

批发价：1 元

说明



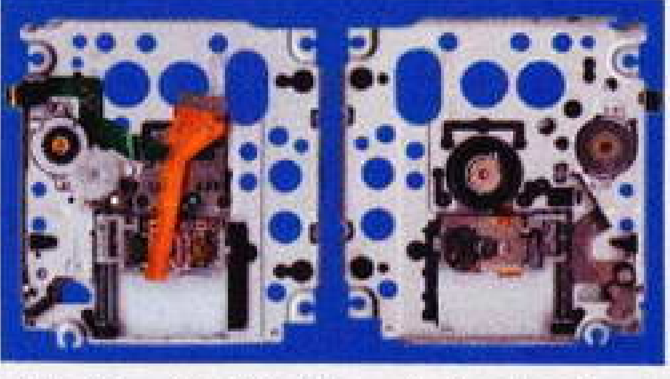
PSP 主机无法开机的情况有很多种原因，最常见的便是开关部分的IC 电路损坏。该产品将轻松解决硬件问题。但是由于拆卸比较麻烦，所以笔者建议广大玩家自己还是不要轻易尝试。最好能够到一些维修点或者购机电玩店进行维修和更换。

PSP 光头（带 UMD 盘架）

批发价：80 元

说明

经常使用PC光驱的朋友一定知道，光驱的正常使用寿命大概在 500 至 6 0 0 天。PSP 主机的读



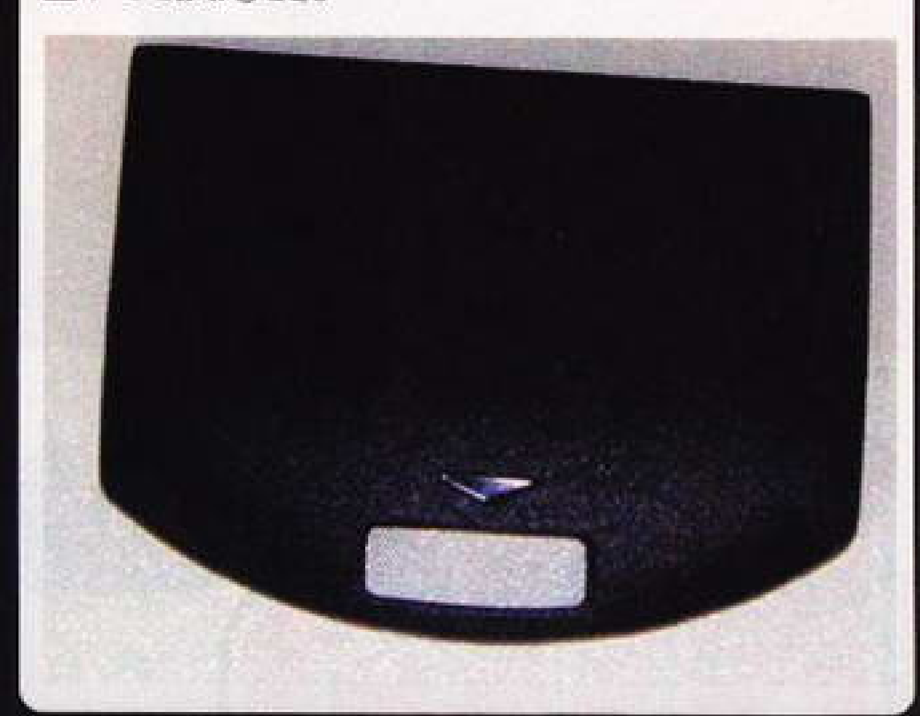
取光头也是如此。长时间使用或者长时间停用对于该硬件寿命都必然产生影响。作为主机更换部件，该产品的价值仅次于PSP主板和屏幕。又因为是核心部件，一旦有问题轻则偶尔发生读取失败或者运行错误等问题，重则如机器轰鸣，而且读盘时间超长，这时就不得不进行更换了。

PSP 电池盖

批发价：2.5 元

说明

该产品用来更换损坏的PSP电池盖。与原装电池盖相同。工艺成熟，尺寸也非常适合，更换方便。

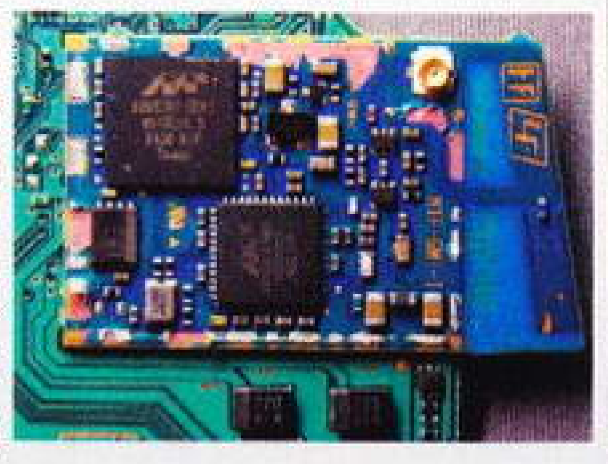


PSP 电源主板

批发价：国产 10 元／原装 20 元

说明

PSP 主机的供电系统和笔记本电脑基本相同，主机电源电路板损坏往往是由于充电、放电



过快或者充电设备品质过差造成，但该配件虽然损坏，却可以挽救 PSP 主板不被烧掉，因此又称其为主机防护的警戒线。比起更换主机主板，电源主板可就要便宜多了。

方向键导电橡胶（黑）

批发价：1.5 元

说明

该产品是用来更换PSP主机方向按键导电橡胶的。游戏时发生按键失灵或者反应迟



钝等情况是令人最为不爽的，有时甚至按键手感都会发生变化，这就说明主机内方向键导电橡胶发生了问题，需要及时更换。





NDS也能当PC手柄、鼠标？

DSFireCard新功能介绍

前些日子，DSFireCard再次更新了软件内核，1.23新版本不但使用更加方便，而且新加入了PC手柄、鼠标功能，能够将你可爱的小N连接在电脑上，通过触控笔方便地进行PC操作。下面，就让我们来看看它的具体应用吧！

文 寰仔 编 米格 美编 紫枫

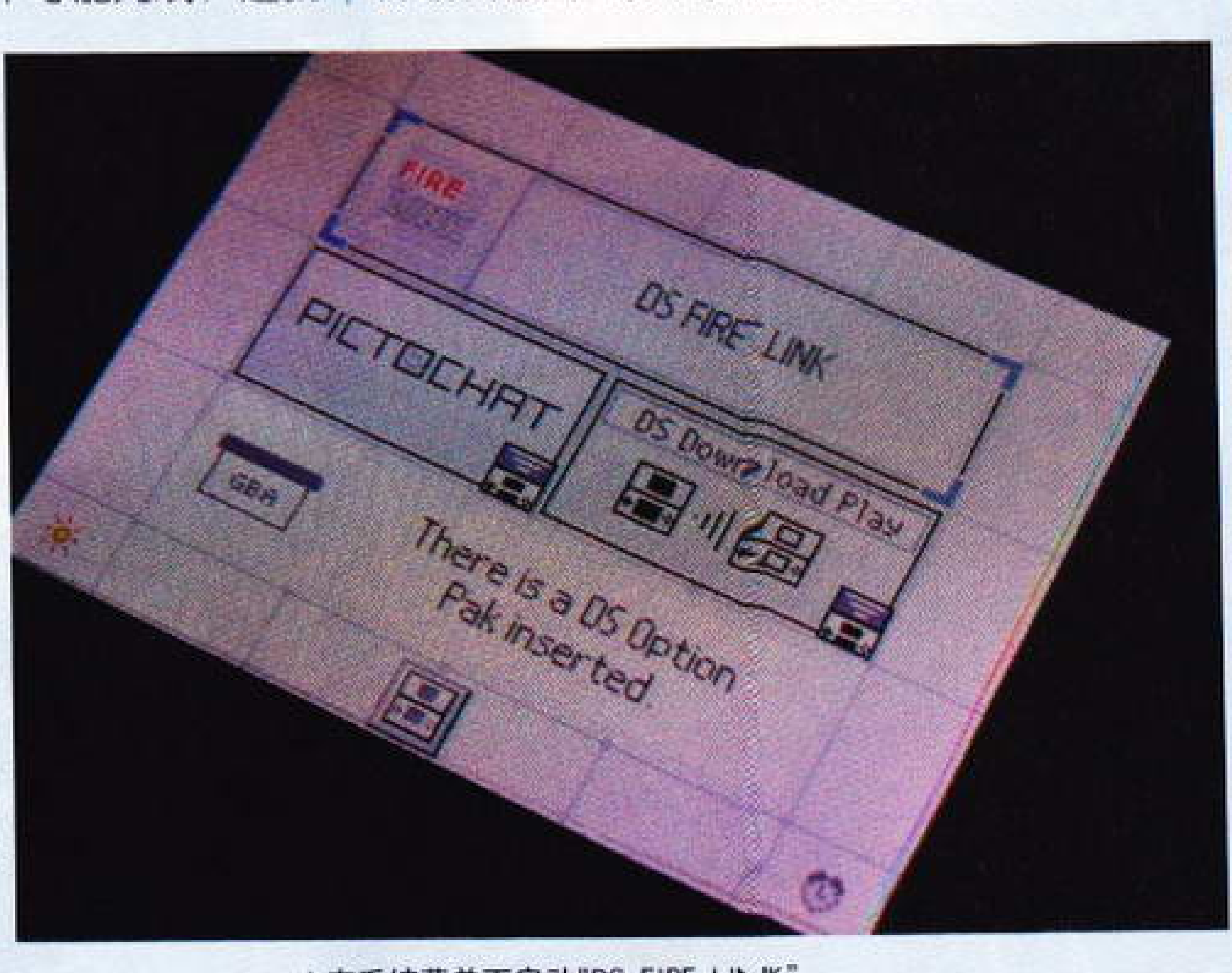
实现原理

DSFireCard采用火线烧录，拥有USB接口，在烧录游戏时实际上就是对GBA端的转接卡DSFireLink写入一个针对DSFireCard闪存芯片的专用移动存储磁盘驱动。而这种火线烧录方式又必须在NDS开机状态下才能完成，这就为使用DSFireCard做PC手柄、鼠标提供了两个重要的前提：拥有USB连接接口；连接时NDS处于开机状态。在这两个条件满足的情况下，只需要制作一个程序，在对DSFireLink写入手柄或鼠标驱动的同时能够获得NDS按键、触摸屏操作并将其发送到USB端，即可实现将NDS主机变成PC手柄和鼠标的构思。而针对DSFireCard新版驱动制作的DSPAD和DSMOUSE两款程序就能实现这种功能。

软件安装

下载地址：http://www.dsfirelink.com/ch/index-2.html

在安装软件前，我们首先对DSFireCard进行升级。1.23版升级方法比较简单，只需要下载最新版本的升级程序和系统文件，并在



▲在系统菜单下启动"DS FIRE LINK"。



▲DSPAD主程序图标。

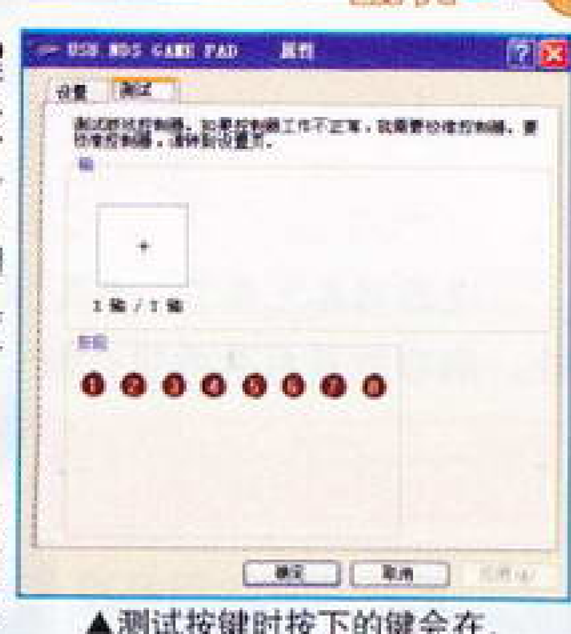
DSFireLink插入并连接USB连线的情况下，打开NDS并选择系统菜单中的“DS FIRE LINK”进入火线烧录模式，这时电脑就会以移动磁盘的方式识别到DSFireCard了。将下载的系统文件和升级文件解压缩后放置在移动磁盘根目录下，然后关机拔掉GBA端的DSFireLink后进入DSFireCard主菜单，运行刚刚拷贝的UPDATE.NDS即可。升级程序首先会解压升级包并检测烧录卡硬件，检测完成后在NDS电量充足的情况下按下A键就可以开始升级过程了。整个升级过程结束后关机即可。

下面我们再去下载USB手柄程序和USB手写鼠标程序，并同样在插着DSFireLink的火线烧录模式下将其解压缩到DSFireCard上即可。另外，在下载页面还提供了PassMe引导程序，想要用DSFireCard作为其他GBA端烧录卡引导卡的玩家也可以下载使用。

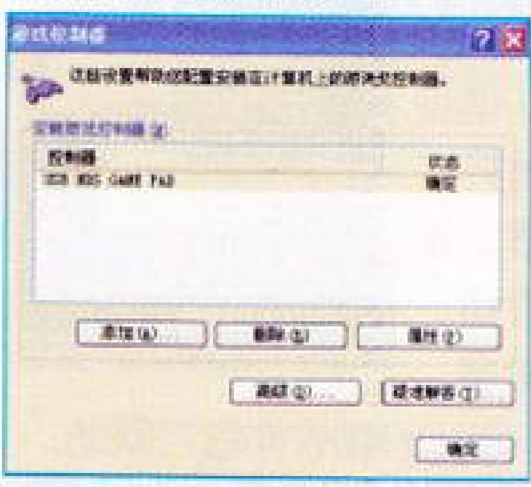
软件使用

这两款软件的使用都非常傻瓜，而且手柄和鼠标都采用了USB即插即用的设备驱动，也就是说在一般使用的Windows XP系统下，无需再在PC上安装任何驱动就能够使用啦。下面就让我们来看看这两款软件的使用方法。

首先以DSPAD手柄程序为例，插上DSFireCard、DSFireLink后将USB连线接好，开机按SELECT键启动系统菜单的“DS FIRE LINK”就不会进入火线烧录模式而直接进入DSFireCard的主菜单了。这时只要选择DSPAD程序运行，NDS就会进入到手柄模式。该程序版本目前为1.2版，启动后电脑上就会自动识别到硬件，待识别完成后就可以使用。我们还可以在“控制面板”→“游戏控制器”中查看手柄状态，其中的“USB NDS GAME PAD”就是我们的NDS了。双击或是选中后点击下方“属性”我们就可以在测试页进行按键设置，手柄的“X轴/Y轴”即NDS方向键，而从1到8的按键则分别对应NDS的A、B、X、Y、START、SELECT、L以及R键。当然NDS的十字键是无法支持



▲测试按键时按下的键会在。



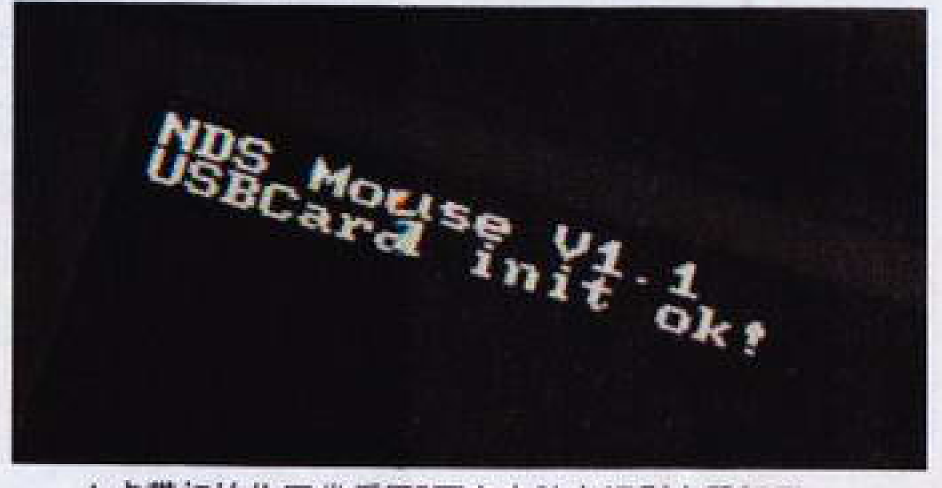
▲在“游戏控制器”中可以查看当前连接状态。

力回馈的，期待以后能够通过触摸屏实现方向按键力回馈功能。不过像应付GBA模拟器和一些老的电脑游戏，这样一款8键“手柄”功能是足够了。而且通过Joytokey这款软件，我们还可以将手柄映射键盘快捷键来作为播放器的遥控哦。

明白了DSPAD的使用，DSMOUSE鼠标的使用就更是简单了。鼠标程序的启动方法与DSPAD相同，必须首先通过SELECT键在插GBA端连接卡的情况下进入烧录卡主菜单来启动主程序。启动DSMOUSE后，会显示程序版本为1.1版，如果USB线连接正常，下屏会显示卡带初始化完成的信息，这时就会在电脑上识别到NDS鼠标啦！鼠标程序直接支持NDS触摸屏，玩家只要掏出触控笔，就能像使用笔记本电脑的触摸板一样操作电脑了。滑动触控笔可以移动鼠标，直接点击屏幕则相当于鼠标左键，另外，十字键左、B、Y、L键都被映射为鼠标左键，而十字键右、A、X、R键则被映射为鼠标右键，如果你的USB线够长，就可以方便地躺在床上来用NDS遥控电脑。



▲电脑识别到了新的USB设备。



▲卡带初始化正常后即可在电脑上识别出鼠标了。

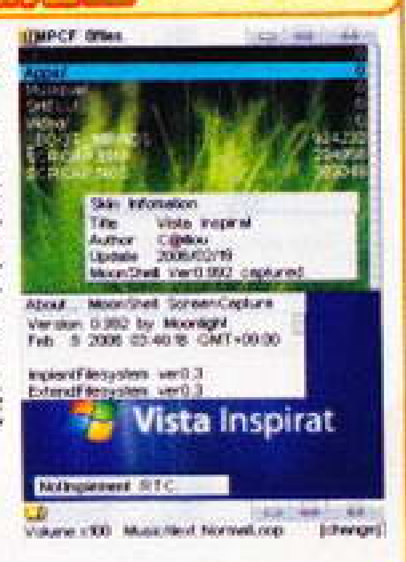
NDS软件新闻

文 小超
编 米格

没想到春天来了、天气反倒冷起来。再加上室内暖气停了，温度更低了，感觉冬天都没这么冷。期盼即将到来的四月份，春游的好时节啊。下面一起看看最近的NDS软件新闻吧。

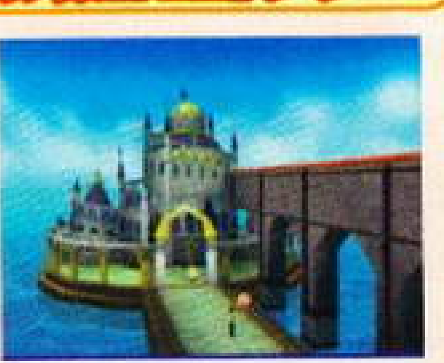
MoonShell新版推出 推荐

最好的NDS用多媒体软件MoonShell于3月上旬发布V1.71版。新版将声音采样率默认值设为24kHz 2x，提升了DPG视频解码速度，能够自动设定开始按钮，还修复了一些小错误。需要下载的朋友，可以光顾软件官方网站，网址为http://mdxonline.dyndns.org。



iDeas新版公开

电脑用NDS模拟器iDeas在3月8日发布V1.0.1.2版。新版加入LZ77UnComp功能，修复了EEPROM管理、贴图管理、ROM读取、色彩扩展、CPU设置等多方面的错误。不过游戏模拟效果方面仍没有大的提升。

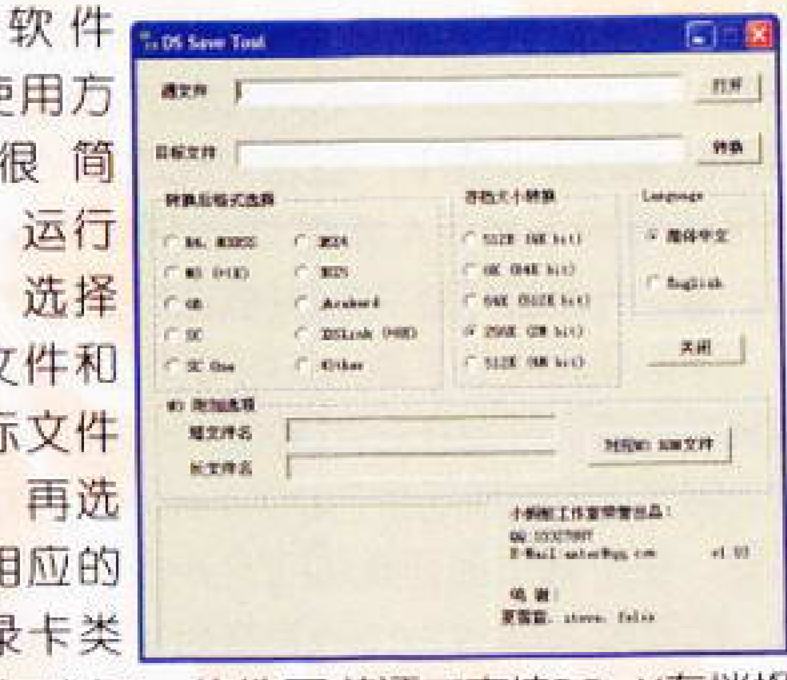




DSSaveTool新版发布

国人开发的NDS烧录卡存档转换软件DSSaveTool于3月5日推出V1.03版。新版修正了64KB存档的错误，优化了部分程序代码，完善了转换时的等待提示，并修复了其他一些小错误。DSSaveTool由小蚂蚁工作室开发，能够将M3、G6、SCDSOne、R4、EZ5等几乎全部烧录卡存档互转格式。如果你有多块烧录卡，再也不怕换块烧录卡，就得从头开始玩游戏了。

软件的使用方法很简单，运行后，选择源文件和目标文件后，再选择相应的烧录卡类型就可以了。软件目前还不支持DS-X存档格式，对4M存档的支持也不太完美。另外注意，软件使用前需要安装微软.NET Freamwork 1.1运行库才能够运行。



新版EmuCheat发布 推荐

提起EmuCheat这款软件，相信经常在电脑上使用模拟器的玩家都不会陌生吧，它支持各种常见模拟器，并整合了丰富的游戏修改金手指文件，直接激活即可使用，非常方便。而随着NDS模拟器的长足进步，新版EmuCheat开始加入了对这些NDS模拟器的支持，并整合130多款游戏修改码，所以我们也把它列入到NDS软件中。它支持No$GBA以及DeSmuME两款最为成熟的NDS模拟器，想要在PC上体味NDS游戏的玩家可别错过哦。软件下载链接见：http://www3.emu-zone.org/shownews.aspx?id=34322。



让NDS也来卫星导航



现在NDS用户不用羡慕PSP有GPS卫星导航周边了吧？经过Deniska玩友的努力，NDS也实现了相同的功能。3月11日，NDS用卫星导航软件DS-GPS正式发布第一版V1.0，再配合相应的GPS设备，就能进行卫星定位。DS-GPS运行时，上屏显示地图，下屏则显示各种参数。有兴趣的朋友，可以光顾作者的博客，网址是http://blog.dev-scene.com/ashairey。

新版《NDS浏览器》补丁发布



《NDS浏览器》补丁能够让你的NDS浏览网页，这款软件的ROM虽然早已放出，但由于必须配合专用缓存卡，而无法在普通烧录卡上运行。《NDS浏览器》补丁的作用就是让你通过一款Slot1端的烧录卡运行软件，而将Slot2端的G6、M3、SC作为缓存卡使用，从而支持这款浏览软件。本次作者donaldliew进行了兼容性上的更新，而且直接将ROM更名为browser.nds放在补丁文件夹下运行相应烧录卡的批处理补丁即可，使用非常方便，这样玩家就可以体验用NDS浏览网页的效果啦。下载地址是：http://www3.emu-zone.org/shownews.aspx?id=34257。

NDSMail新版公布

NDS用邮件程序NDSMail于3月5日推出V0.55版。新版能够浏览JPG格式图片，可以下载大容量邮件，修正了发送邮件时的Bard LF错误，加入了文件夹标签功能。如果你身边有无线热点，可以试试用NDS发送电子邮件。

SNEmuLDS新版推出

NDS用SFC模拟器SNEmulDS于3月12日放出V0.4 Final版。新版提升了运行大容量ROM的稳定性，修复了SRAM内存的错误，使用线性引擎时不会发出噪声，加入了背景图层选择，更换游戏时会自动载入存档。新版在模拟效果上有了进一步提升，喜欢SFC游戏的朋友不要错过。

ScummVM DS新版发布



NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于3月中旬发布V0.9.1a beta3版。新版加入了画面缩放功能，能够选择原比例、两倍大小以及全屏三种模式，按住L键后再按A或B键切换；可以选择CD音源从音轨1或音轨2播放；修正了长文件名和操作方面的错误。

学校终于开学了，小超正式走上了讲台。第一堂课，虽然准备得很充分，但看到下面黑压压的一片学生，还是有点腿脚发软的感觉。希望能尽快适应，当一名合格教师的同时也带给学生更多的知识。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/60/nds60.zip，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

文 小超
编 米格

烧录卡的成本究竟有多低呢？大家一直众说纷纭。最近在淘宝上有店家将DSLink以120元的低价出售。而官方的建议零售价则是178元，120元的价格可以说已经创了Slot1烧录卡的新记录。看来，烧录卡还有降价的空间。下面一起看看近期的烧录卡新闻。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn



EZFlash V 新套装将推出

EZ小组最近发售的三合一扩展卡着实引起了不小的轰动，一卡三用的确物有所值。为了让更多用户体验到三合一扩展卡的魅力，EZ小组将会于近期发售EZFlash V与三合一扩展卡的套装产品。而定价方面，将会少于单独购买两款产品的价格，给玩家提供优惠。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3新内核推出

Gbalpha于3月13日推出M3-SD、M3-CF用C32内核。C32内核更新了游戏DoFAT引擎，解决了《时尚公主DS》画面花屏的问题；多媒体扩展中加入对DSM视频文件影视导航信息的支持，选择从影音魔力盒下载的DSM视频后，会自动显示相关影视画面和内容。同日，Gbalpha还发布了对应C32内核的电脑端烧录软件M3 Game Manager V32版。新版烧录软件解决了欧版《怪盗瓦里奥》无法运行的问题，可以使用快速载入正常游戏；修正了韩版《新超级马里奥兄弟》只能使用安全模式运行的问题，可以使用快速载入运行；更新"一指通"智能库，第896号之前的所有NDS游戏都能够自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

同样在13日，Gbalpha发布了对应G6、G6L的V4.7内核，除了解决《时尚公主DS》运行花屏的问题外，还加入了新版多媒体扩展系统的载入启动功能，享受影音魔力盒提供的DSM影视服务支持。配套的电脑端烧录软件G6 U-DISK Manager同时推出V4.7版，更新情况同M3 Game Manager V3.2。



影音魔力盒将正式开通

自2月份Gbalpha宣布将推出全新视频下载服务影音魔力盒以来就获得了许多玩家的关注。据我们获得的消息，影音魔力盒服务将于3月28日正式开通。目前，网页已经制作完成，只是相应的内容还没有添加完毕。为给影音魔力盒服务预热，Gbalpha特别在3月14日推出了著名动画《机动战士高达SEED》的下载。用户可以根据硬件不同选择用于NDS播放的DSM或者GBA播放的GBM格式的视频。



M3 DSS节后脱销

M3凭借产品本身创造的良好声誉，Gbalpha新品M3DSS(M3DS Simply)迅速获得了用户的认同。由于春节期间生产线停产的缘故，在春节后，M3DSS曾一度出现了脱销的局面，甚至连淘宝上都难寻一片。不过这种情况将会马上改观，据悉M3 DSS的生产线已经正常开工，预计很快就会有产品上市。但目前M3DSS以海外市场为主的营销策略未变，国内放货依旧不会太多。至于前一段时间炒得火热的M3DSR(M3DS Real)仍没有确切的上市时间。



AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard＋新软件推出

AceKard小组在3月10日放出AceKard＋用的AK Menu V1.15版，修正了多媒体软件MoonShell V1.71无法启动的问题。另外打好DLDI补丁的MoonShell V1.71也放出下载。AceKard的官方网站已经恢复正常，需要下载程序的朋友可以到http://www.acekard.com/download.html看看。

R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS新版内核公布

R4小组于3月12日发布R4 DS用V1.07内核。新内核加入了电子书双屏显示功能，按SELECT键切在上下双屏、下单屏、左右双屏三种模式中切换；将主菜单中显示“时：分：秒”改为显示“月/日 时：分”；可以更换主题，除换肤功能外，还可以设置字体以及选择条的颜色；支持了多主题手动在线更改以及多主题自动按月更改，提供了月历主题下载；提供了主题说明书以详细说明主题的设置方法。如果用户需要多个皮肤可以在线切换，先在_system_目录建立themes目录，然后在themes目录内建立若干个子目录，并分别命名为theme01至theme12，最后将原先的皮肤分别拷入相应目录即可。



Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

Supercard(One)新版本上市

春节期间，各大烧录卡制造厂商纷纷停产，而在年后经过1个月的准备和调整，Supercard(One)以全新的姿态和定位再度回到市场。

沉寂多时的Supercard厂商已经有很久没有更新Supercard系列产品的软件及硬件，许多玩家甚至在怀疑年后究竟还会不会有Supercard的相关消息。而近日Supercard论

坛中，官方发言人终于更新了该系列最新产品Supercard(One)年后即将出新版的消息，并将新产品图片公布了出来。

新版的Supercard(One)并未在产品硬件上做出大幅度更改，而是重新设计了产品的包装，将原来的小纸盒设计改为书本翻页式设计；产品的贴纸也全部重新制作，看上去更加时尚、亮丽，并且由原来的中、英文版本扩充为中、日、英三个版本，三个版本在贴纸颜色上就有着明显的区别，更加易于区分；购买新版本Supercard(One)还将附赠microSD卡专用USB接口读卡器、简易实用说明书和驱动光盘一张，以便新手玩家也能快速掌握Supercard(One)的使用；另外，新版本还将在价格上做出调整，让玩家已更低的价格买到更好的服务。



EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EWin2新版烧录软件发布



EWin官方于3月初发布EWin2用烧录卡内核程序V1.968版本以及转换软件3月1日专用版。本次内核更新的主要原因是为了应对《超级机器人大战W》，使用配合新内核使用新的转换软件可以完美运行该游戏，不过首先建议玩家在升级内核前备份SD卡中的游戏存档后格式化，否则可能依旧会出现白屏等问题。新版内核下载地址为：http://www.ewinflash.cn/down/fw_release_1.968.rar，转换软件下载地址为：http://www.ewinflash.cn/down/ewin2_1.31_0301.rar。

DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink即将支持金手指功能

DSLink发售之初，Ediy就曾有支持金手指的开发计划。据悉，目前Ediy已经完成了金手指部分的开发，并将于近期正式推出支持金手指功能的新版软件。DSLink将支持CHT格式的金手指，为了方便用户使用，软件内会内置100多款游戏的金手指代码，用户可以直接调用。具体功能方面也将会很完善，除了有丰富的修改项目外，在启动游戏前可以随意选择关闭或者开启金手指功能，游戏时也能开关金手指功能或者切换物品。



文 寰仔 编 米格

EZ三合一扩展卡简评

自从烧录卡迈入Slot1的三免时代，就意味着要抛弃GBA的功能。但GBA作为国内玩家最有感情的掌机，而且还有《最终幻想VI》、《瓦里奥制造》等优秀作品，自然有不少钟爱它FANS。但如果仅仅为在NDS上玩GBA游戏而投资几百元购买一块GBA烧录卡又显得太不划算，EZ三合一功能扩展卡正是为解决大家这方面的苦恼而推出的，在支持GBA游戏的同时附带震动、《NDS网页浏览器》缓存卡的功能，加上128元低廉的价格，无疑是配合Slot1端烧录卡功能最佳的扩展卡。下面我们就来简单介绍一下它的使用吧。

硬件篇

EZ三合一采用纯黑磨砂外壳，继承了EZ2的优秀设计，采用256Mb NorFlash为主存储空间，辅助以2Mb SRAM作为存档芯片，并且拥有64Mb的PSRAM作为NDS的内存扩展卡使用。卡带内部还有一个微型马达用来完成震动功能，虽然没有官方震动卡支持左右震动那么专业，但可调节震动强度手感还是不错的。

即使脱离Slot1烧录卡，EZ三合一扩展卡也能在NDSL上独立地作为GBA烧录卡使用，另外还可以配合其他Slot1烧录卡实现NDS和GBA游戏的联动功能。只是游戏文件操作上仍旧需要配合Slot1接口烧录卡烧录游戏，而且由于刚刚发布的原因，目前仅支持使用EZ5才能向EZ三合一写入GBA ROM。EZ FLASH小组表示，EZ三合一的接口将是开放的，换句话说，只要其他的Slot1烧录卡有配套的写入程序也是可以对EZ三合一进行操作的。另外震动及浏览器缓存卡的功能目前也只能配合EZ5来使用。下面我们就来看看这款卡带的使用吧。

使用篇

烧录GBA游戏时，我们需要使用EZ4 Client将GBA ROM传输至microSD卡上，然后在EZ5上选择该游戏，按R+SELECT键将GBA ROM写入EZ三合一中。如果EZ三合一内已经存有游戏，则可以在菜单界面下按R+A键，立即运行游戏。EZ三合一对GBA游戏的支持度非常高，很多后期的256Mb大作也都能够无托慢完美运行。在写入下一个游戏前，通过按R+X键将扩展卡上的GBA存档芯片内容备份到MicroSD上的GBASAVE目录中，而存档写入则是选中.sav文件后按R+Y键来完成的。目前用EZ三合一玩GBA游戏还不支持金手指、不支持合卡烧录等，功能上还是略弱了一些。

如果大家想要进行NDS和GBA游戏的联动，那么则需要首先将GBA游戏传到EZ三合一卡带



上，然后只要启动Slot1烧录卡中的NDS游戏，就能够完成联动功能了。目前除《口袋妖怪 钻石·珍珠》之外，包括新出的《机战W》等游戏的联动均能正常实现。

许多NDS游戏都支持震动功能，配合官方震动卡，就可以体味震动功能了。要想配合EZ5使用EZ三合一的震动功能，我们首先要更新EZ5的存档列表文件。文件下载地址为：http://www.ezflash.cn/zip/ezsave.zip，下载后解压，将得到的文件复制到microSD卡的Shell目录中即可。然后在主菜单按下L+R键设置好震动强度（共有3种可选等级），完成这些设置，就可以进入游戏感受震动功能了。

浏览器功能的实现可就更加简单了。玩家只需将《NDS网页浏览器》的Clean ROM直接放置在microSD卡下运行即可。个别品牌的microSD卡由于卡速太慢运行该ROM可能会黑屏，遇到这种情况只要用EZ5混合模式软件将ROM转换后即可使用了。

总评

总体来看，EZ三合一在功能上还是非常全面的，128元的售价就能玩到所有GBA游戏，并且可以体验震动、网页浏览各种NDS附加功能，厂商的这种做法是非常厚道的。只是NorFlash闪存在写入GBA游戏时速度太低，而且卡带颜色目前有些过于单一，如果日后也能支持其他Slot1烧录卡就更加完美了。



PSP软件新闻



文 C.H.1.
编 米格

最近看了几款同事新购入的MP4，发现这些国产产品的屏幕质量有了进一步的提高，可视角度很大，颜色也很鲜艳，具体播放效果比起PSP并不逊色。随着时间的推进，PSP在诸多方面的优势正在慢慢消失。下面一起看看近期PSP软件业都有哪些大事发生吧。

游戏破解

1.5版用户也玩PS游戏

虽然现在OE系统很火，但仍有不少朋友不愿意刷机。1.5版PSP虽然可以通过Devhook模拟高版本系统，运行游戏ISO，却无法享受PS游戏的乐趣，不得不说是一个遗憾。现在Cha2玩友从3.10-OEA固件中提取了PRX文件，开发了全新的插件，能够让你在Devhook V0.52.0100版上使用PS模拟器，运行PS游戏。在退出PS游戏时，这个插件还有点小问题，可能会无法进入Devhook的系统界面。详细使用方法还请参见本辑相关文章。

PSP游戏破解继续

进入3月，PSP上又有不少游戏ISO被Dump出来。这些游戏包括《火爆狂飙 统治者》、《美国职业棒球大联盟2007》、《席德梅尔海盗》、《致命卧底》、《最终舰队》、《魔法数独》等。另外，中文版的《失落神殿 魔窟的皇帝》也已经出炉，国内玩家不要错过哦。

模拟器

PSPColem新版发布

PSP用老式电视游戏机ColecoVision模拟器PSPColem于3月上旬推出V1.0.8版。新版采用新的图形渲染模式，使用PSP的图形处理器进行渲染以获得更为平滑的画面，加入了新的全屏显示功能，存档支持ZIP格式，并提升了存档存取速度。软件可以使用三种不同的键盘映射方案，修复了ROM载入的错误。ColecoVision上曾经诞生过众多经典游戏，喜欢怀旧的朋友可以试试PSPColem。



Daedalus R10推出在即

目前PSP上最好的N64模拟器Daedalus最近又有消息放出。作者计划在R10版中用PSP图像引擎处理数据，以便提升运算效率；在内存读取方面，将会重新定位地址；另外还会优化缓存，加快读取速度，并且改进跳帧功能。看来，R10版做出的改进不少，作者预定在3月底推出，一起期待吧。

相关软件速报

PSPBEEB

同样是ZX81开发的PSP用老式电脑BBC Micro模拟器PSPBEEB在3月上旬推出V1.0.8版。新版加入了EXEC和RUN两条新命令来运行游戏，增加帮助菜单，在模拟窗口中显示存档信息，run.txt中采用了新的文件格式。



自制软件

PMPlayer Advance新版发布



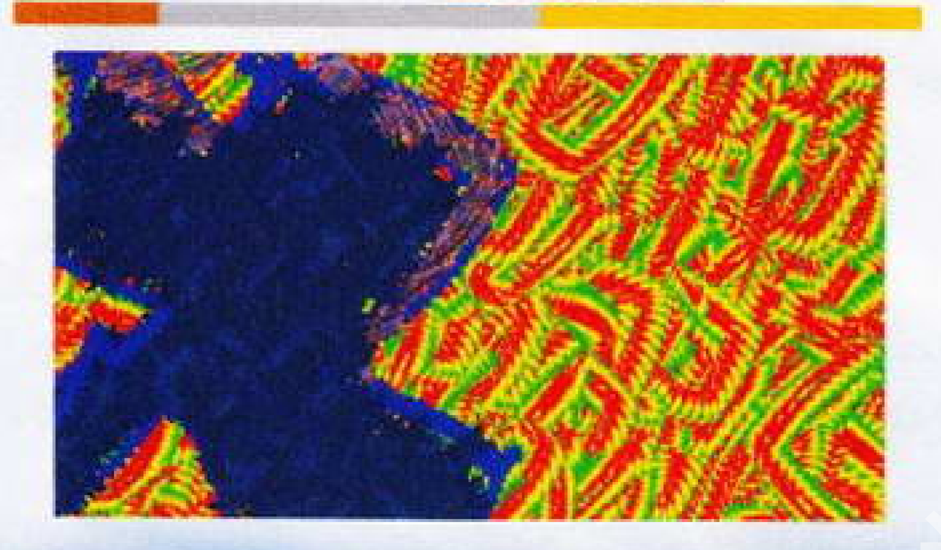
由国人Cooleyes_lf、AreX等制作的视频播放软件PMPlayer Advance（PPA）在3月6日发布新版，加入对AAC格式音频的支持。Jonny开发的PMP视频格式已经经历了从PMP到PMP AVC的转化。但是PMP AVC视频中仍采用的是MP3音频，并不是很完美。为此，PPA开发小组在征得了Jonny的同意后，在PPA新版中改进了编码，可以支持44.1khz的AAC音频，以提升音乐效果。

CWCheat新版公开

PSP用金手指程序CWCheat在3月上旬推出了V0.17版。新版加入游戏帧数的显示，修复了数据存储和读取的错误，取消了对数据容量的限制，还新增了对西班牙语言包。CWCheat能够对PSP游戏和PS游戏进行修改，可惜目前不支持模拟器游戏。



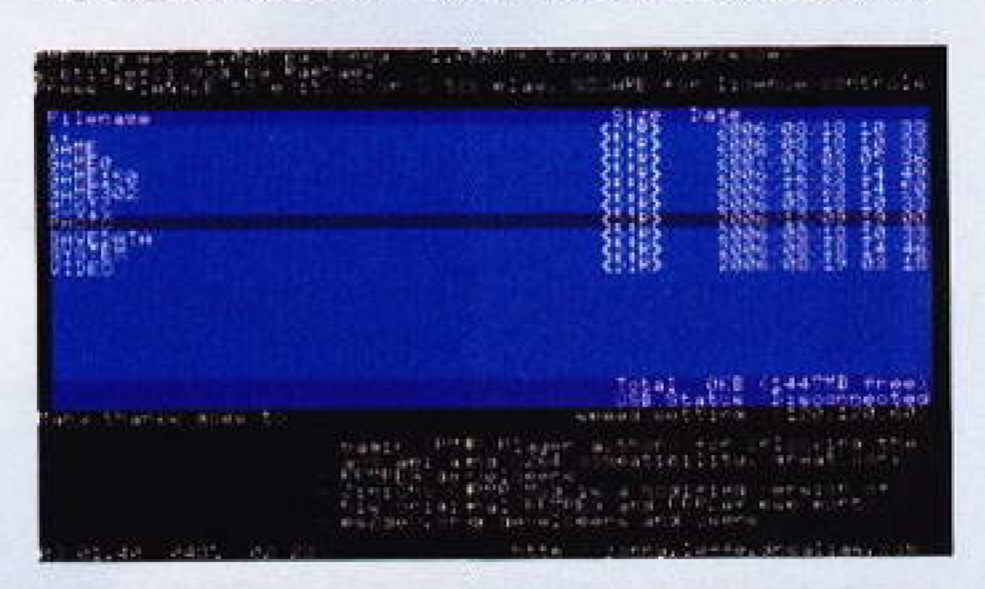
NPaint新版发布



PSP用绘图软件NPaint在3月7日、8日、12日发布V0.7、V0.8、V0.9三个版本。新版加入双刷子模式，并能够看到按键控制等信息，可以将当前绘画中的图片保存成名为Drawing.png的文件，以浏览模式而不是编辑模式载入Drawing.png图片文件，软件还加入了模板功能。使用时，用PSP的摇杆控制光标移动，按方向键的左、右选择不同的刷子，按□键删除图像，按START键停止播放音乐。

让你的PSP系统界面更炫

PSP 系统界面支持更换壁纸的时候曾让很多玩家着实激动了一阵。不过现在很多朋友又有了更高的要求，希望连图片一起更换掉，打造更加个性的系统界面。XMB Project可以实现这一切。XMB Project在PSP原有的系统界面基础上进行了众多个性化改进。最大的变化是界面变得更漂亮了，用户还能够选择不同的主题。除了界面以外，还加入了众多实用软件，像PSPRadio、PMPAVC等等，还可以调节CPU频率，运行1.5版的软件。



同人游戏

《No Gravity》推出

刚看到《No Gravity》视频的时候着实吓了一跳，游戏画面实在是太好了，让人误以为是商业游戏。直到放在PSP上运行，才相信，原来同人游戏也可以做得如此之好。本作是一款射击游戏，玩家操纵飞船在浩瀚的宇宙中攻击敌人。画面是3D形式，而且很平滑，没有严重的马赛克，另外光影效果也很棒。


推荐

目前游戏的最新版是3月4日发布的V1.01，还属于DEMO性质。游戏时，用PSP的摇杆移动飞船，按方向键的左、右控制飞船旋转，按方向键的上、下选择不同武器，按×键开火，按L键降低飞行速度，按R键加快速度。游戏在系统方面也已经很完善，可以选择不同的宇宙飞船，另外有难度调节、按键自定义、音量设定等选项。据说这款游戏本来的确是一款商业软件，但由于找不到代理商，最终才沦为自制Demo献给广大玩家。

《Super Mario Bros. Portable》新版发布

想在PSP上看到马里奥的身影吗？那玩玩《Super Mario Bros. Portable》这款游戏吧。游戏移植了最古老的FC版的《超级马里奥兄弟》，不仅画面一样，连音效都一样，只是关卡还不完全。在3月9日推出的V1.0版中，作者加入了敌人和大型化的马里奥，并且加长了关卡。游戏时，用方向键控制马里奥移动，按×键跳跃，按□键再按方向键可以跑。

相关软件速报

Breakthrough

PSP上的打砖块游戏《Breakthrough》于3月11日推出最终版，完成了全部的图形设计，重新设定了内存管理。游戏开头有壁画风格的剧情介绍，还有两个模拟游戏供玩家选择，只是有时游戏会崩溃。



近来，IRC聊天上的某位国外人士又放出了Sony将要推出新型PSP的消息，据说机器将会更薄、更轻。都等了这么长时间，Sony也该有所行动了。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/60/psp60.zip。

文 寰仔 编 米格

PSP近期破解综述

在上辑栏目中我们为大家简单介绍了DevHook最新版本0.52.01 00的使用教程。DevHook虽然已经能够模拟最新的3.11版本固件，但无法支持PS模拟器一直是其最大的诟病。而前些日子一位国外玩家推出了一款名叫PSX Games in Devhook 0.520100的插件，终于能够让使用DevHook的玩家也来过一把PS模拟器的瘾。另外，本辑内容中我们还为大家准备了一些其他好用的软件，在PSP破解界的平静期给大家带来一些新鲜东西。

PSX Games in DevHook插件教程

这款由cha2推出的插件从3.10-OEA'固件中提取了模拟器运行所需要的PRX文件，并对其中的vshctrl.prx文件进行了适当的编辑，使针对OE使用的Popsloader能够在DevHook下正常使用。目前最新版本为3月9日推出的alhpa2版，稳定性虽然比上一个版本有所提高，但还是时常出现游戏无法运行的现象。而且使用后DevHook模拟出的系统将会与OE一样能够识别ISO目录下的游戏，但运行就比较成问题了。下面我们首先来看看这款软件的安装。

第一步：首先我们需要确保DevHook 0.52.0100安装成功，并且按照上辑栏目中介绍的方法将Popsloader所需文件都放在记忆棒上。

第二步：下载这款插件并解压缩，将其中的msroot目录下所有文件复制到记忆棒根目录下，并覆盖同名文件。

第三步：将解压后得到的stock registry文件夹下内容放置到记忆棒f1\registry文件夹中，用来无需刷新固件就重新安装DevHook。当然只有在PS模拟器无法正常运行的情况下才需要运行这一步骤。

第四步：只要完成以上步骤，我们就可以开始使用这款软件啦。将转换好的PS模拟游戏目录放置在记忆棒的PSP\GAME文件夹下，然后启动DevHook虚拟3.11版本固件环境（注意这时固件版本显示会变成"firmware 3.11 (OE beta)"，并且虚拟固件的系统版本也会显示为3.11 beta)，选择"游戏"→"Memory Stick"中的PS模拟游戏，只要是在3.10 OE-A'+Popsloader下能够正常使用的PS模拟游戏理论上都可以使用。但这款插件目前稳定性非常差。还是期待后续版本的更新吧。

PSP降级遗漏补丁集合

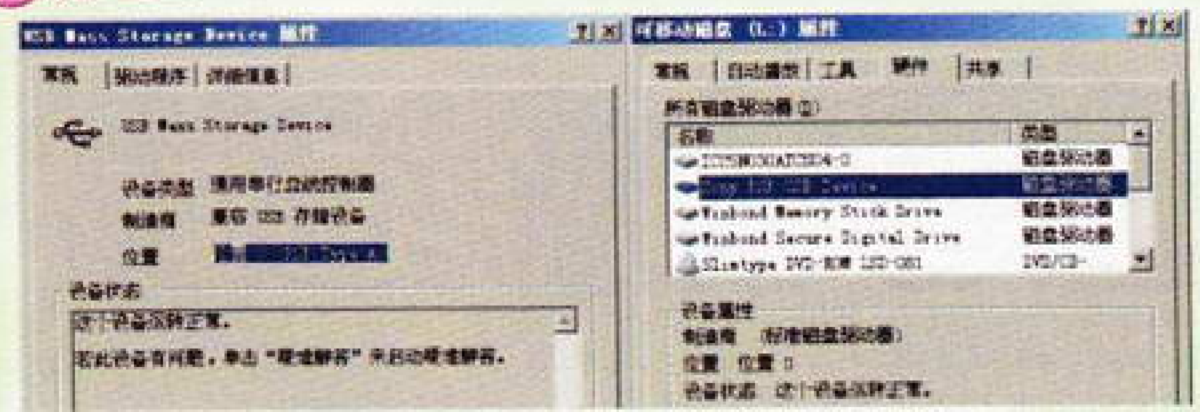
TA-082、TA-086版本的2.71 PSP降级程序发布后，相信不少玩家都采用这款程序对PSP进行了降级，但殊不知这款程序虽然保存了固件中的无线网卡Mac地址等重要信息，却还是在一些小的方面有些遗漏之处。比如无法使用USB连接功能来将PSP记忆棒在电脑上识别为可移动存储器，出现电量低于12%待机后无法在不插外接电源情况下再次开机。这些问题同样也存在于一些3.03版本降级的TA-082、TA-086主板PSP中，问题虽小，可使用起小P总会让人觉得不爽，尤其USB功能无法开启会对存档拷贝、游戏ISO复制造成很大不便，当然也会导致PS3无法与PSP联动。下面我们就来简单介绍一下如何修复这些问题吧。



▲使用插件后的DevHook实际上模拟的是OE的固件。

USB移动存储器功能修复

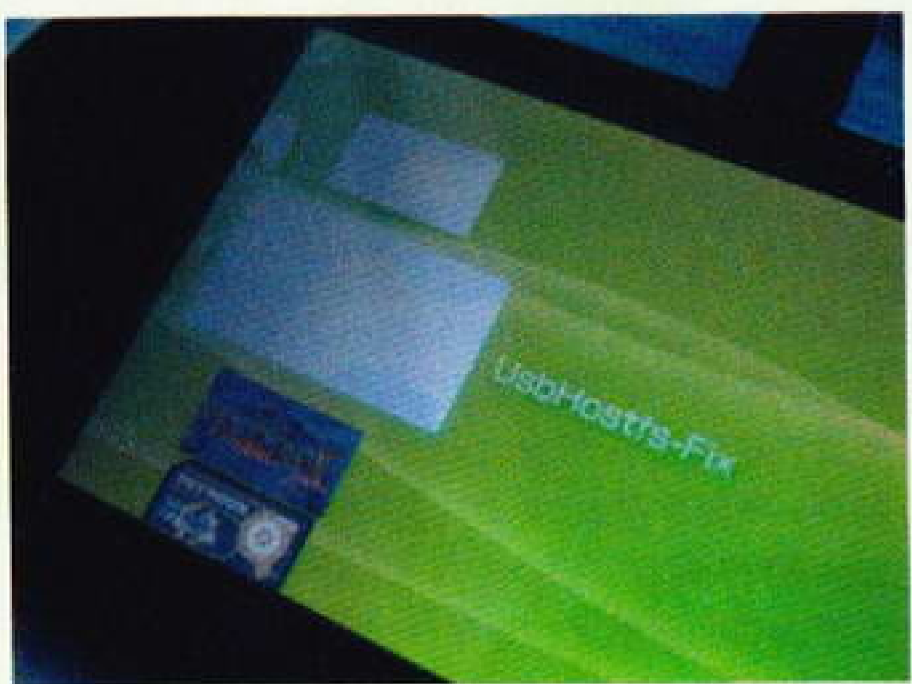
许多TA-082主板小P在进行降级之后，会发现原先通过系统的USB连接将记忆棒识别为可移动存储器的功能无法正常使用了。看看电脑上的设定会发现，原本应当被Windows识别为"USB TYPE A"的小P，现在却被识别为了"PSP TYPE B"。产生这个问题的原因是由于固件内部USB的标识key文件被降级时使用的idstoragechange这个程序给损坏了。而修复这个问题其实也非常



▲正常情况下小P应当被识别为“USB TYPE A”设备。

简单，只要找一个正常的PSP，DUMP出固件里的043.bin文件，再把这个文件写入到降级的TA-082主板PSP的Flash0区域中即可。目前专门修正这个问题的补丁已经推出，而且只能在使用OE系列自制固件的小P上运行，如果你的PSP还是降级后的1.5版本，想要直接使用这款软件就只有先安装OE自制固件了。补丁中整合了正确的043.bin文件，只需要两步就能完成修复工作。

1.解压补丁后将MS_ROOT文件夹里的文件拷贝到PSP记忆棒中，注意043.bin一定要放到记忆



▲执行USBHostfs-fix就能迅速修正USB连接问题。

棒的根目录下。

2.在PSP上开启USBHostfs-fix程序，在剩余电量高过75%的情况下，按×键开始进行修复即可。

这个程序一般是不会使你的小P变砖的，因为本身里面的key文件就是损坏的，即使是刷坏了也不会有什么问题。正常来讲修复之后PSP将被识别为“PSP TYPE A”设备，可以让你再也不必使用记忆棒的读卡器了。

电量12%无法开机问题修复

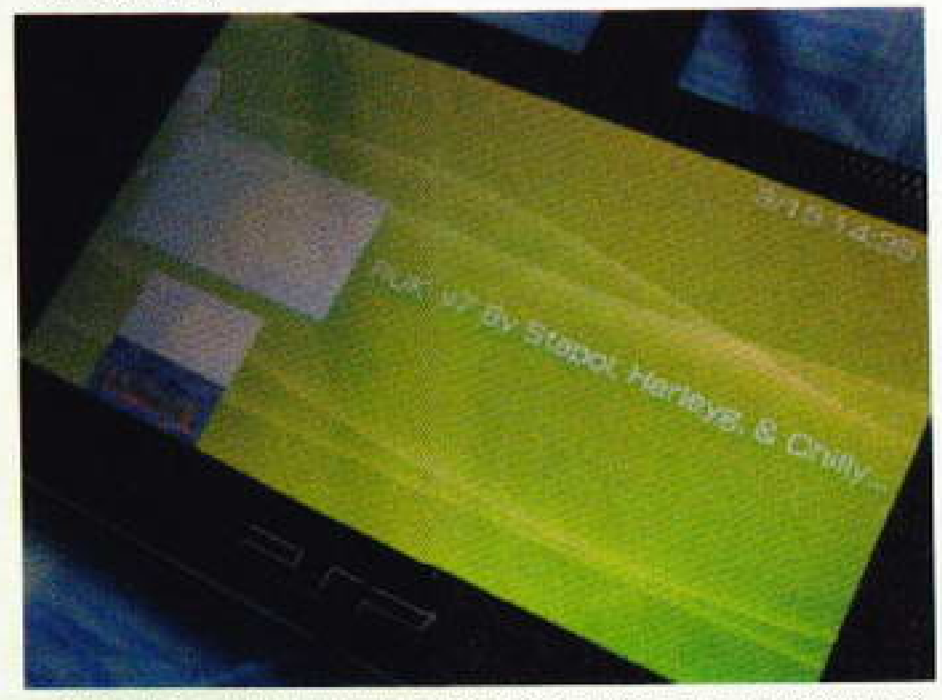
一些TA-082、TA-086主板PSP降级后，可能会出现在剩余电量低于12%时PSP待机后不能正常开机的问题，只有插上电源才能再次开启。这个问题的产生是由于降级后你的IDStorage和之前降级前会不同造成的，其实问题本身也不是什么大事，开不开机就当做没电，拿去充电不就又正常了，不说大家可能都不会注意到还有这种问题存在。但对于玩P一族，知道有这个问题心理肯定会不舒服，与其在心理上忍受这种痛苦，不如还是彻底将之解决。

目前已经有了修复此问题的专门补丁，而且还有直接解决此问题出现的新版2.71降级程序放出。不过考虑到世界已经基本不存在2.71版本PSP，因此我们在这里只介绍一下修复补丁的使用。下载补丁后解压缩，首先将043.bin文件复制到记忆棒根目录下，然后1.5版本PSP请将RUK_v7目录下的两个文件夹复制到记忆棒PSP\GAME文件夹下，而使用OE自制固件的玩家请将那两个文件夹复制到记忆棒PSP\GAME150文件夹下。然后在PSP上直接开启修复程序即可。保证有50%以上的电量我们就能刷新固件来修复此问题。如果补丁识别到漏洞，直接按×键就能瞬间完成修复。另外，这款软件还能够兼容之前使用过USB补丁的PSP。

PSP黑屏

还有一个黑屏的问题也比较困扰玩家。TA-082、TA-086主板原始系统就高于2.71，这就意味着，你在TA-082、TA-086主板的PSP上运行低于2.71的系统（软降）将无法正确地调节亮度。简单地说，当你按键调节高这些主机的亮度时，最后一级亮度将显示为黑屏，如果你不做任何操作而等待几分钟后，屏幕则会点亮（原版是等待数分钟不操作自动关闭背光节约电能，现在正好相反）。尤其是在3.10 OE开放了原本需要外接电源才能开启的四级亮度后，在这一等级下的黑屏现象发生的频率就更高了。不过解决这一问题也有一个方便的办法，就是再按一下屏幕亮度调节键就能够使屏幕恢复正常。这里之所以专门提及这一问题，就是防止一些玩家见到黑屏就以为是PSP损坏，结果慌慌忙忙去找JS修机器，JS当然不会放过这个欺骗小白的机会啦，二话不说就会宰你50元。说了这么多问题以及解决方案，不知能否解决你的疑难。

文中提及的软件可以在以下链接下载：http://vista.levelup.cn/editorsftp/SP60/soft.rar。



▲这款名称暴长的软件就是用来修复12%电量问题的补丁了。

文 koflover　编 琉璃　美编 咕噜

死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌

NDS

BLEACH DS 2nd 黒衣ひらめく镇魂歌

◆SEGA◆FTG◆2007年02月15日◆日版

◆1G◆1－4人◆4800日元◆无对应周边

BLEACH ブリーチ DS 2nd 黒衣ひらめく鎮魂歌

时隔一年，Treasure公司再度展开大手笔，配合方兴未艾的动画《死神》，给NDS玩家献上了一款FTG热作。和前作相比，本作的出场阵容更为豪华和庞大，故事模式的流程变得更为复杂，并在游戏中收录了大量原作图鉴资料和语音图片，让不管是不是死神迷的玩家都感到体贴。作为FTG本身，《死神DS2》也算合格，无论是喜欢乱斗还是喜欢深入研究的朋友，都能被深深的吸引。接下来笔者为大家献上的就是本作的热血连续技，请大家一起来体验这种华丽的感觉！



黑崎一护

能力非常均衡的角色，攻击力、机动性、攻击范围都有不错的表现，作为故事模式中的默认角色，相信每个人使用他的次数都不会少。和前作相比，黑崎一护稍稍弱化了一下连续技，过去在版边无耻的“一闪突×3”如今不能用了，这样一来也许不少人会把灵压攒下来放万解天锁斩月。天锁斩月在变身过程中依旧是Armor状态，但瞬步需要消耗灵力，通常技不再是简单的三连斩，而是需要按照“小－中－大”的顺序来连锁，对操作技巧要求更高了。但对于老手来说，他们就有机会使用更复杂更强力的连续技，而不再仅仅是区区三连斩了。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－RF圆月斩－JC－空Y×3－空X－二段跳－空Y×3－空X－RF牙斩

一护的代表性连续技，熟练掌握后其他角色的同类连续技也可以触类旁通，当然在实战中我们尽可能要简化其中的某些步骤，以免夜长梦多被对手爆掉。

连续技B：（对手在版边）站Y－站X－站A－蹲A－天锁斩月－JC－空Y×3－5－二段跳－空Y×3－5－（瞬步－空Y×3～5）×3

难度非常大但效果也极其华丽的连续技，非常考验玩家的耐性和手指，但实用性也是毋庸置疑的。用蹲A将对手浮空后，迅速取消天锁斩月然后进行空中追打，理论上只要时机把握得当，可以一共追打25下空Y，威力当然是极其可观的。

连续技C：站Y－站X－站A－RF圆月斩－天锁斩月－（站Y－站X－蹲X－站A－蹲A－瞬步）×2～3－站Y－站X－蹲X－站A－蹲A－斩月

天锁斩月的另一个变种连续技，实用性更高，因为不需要版边限定。RF圆月斩命中后，要在对手被打浮空前就取消出天锁斩月，使对手保持站立状态，然后迅速接站Y以及之后的连续技。由于一开始用RF圆月斩消耗掉了1档灵力槽，所以第三次瞬步必须要等到灵力的自动恢复才行，按键按得太快的话可能就会赶不及。这个连续技主要还在于把握住连锁的节奏和瞬步后目押的时机，一定要多多练习方可掌握。

朽木露琪亚



丰富的飞行道具（鬼道）是露琪亚的主要进攻手段，但相比起前作而言，三招飞行道具必杀技以及超杀飞燕连哭的性能和威力都有一定程度地削弱，使得她牵制和游击能力大大下降，只好去想办法接近对手作战。而投技也变成了一般的吹飞效果，无法再让对手麻痹。不过新增的超杀“冲啊！魂”不仅威力不错，近身命中时完全可以前冲继续追打，很容易就打出一套高威力的连续技。攒下灵压放万解袖白雪也是不错的主意，袖白雪的威力和判定范围都非常大，出招速度也极快，成功率相当高。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－（站Y－站X－站A－冲啊！魂）×3－站Y－站X－蹲A－JC－空Y×3－空X－二段跳－空Y×3－空X－RF跳跃膝蹴－RF苍火坠

把露琪亚的家底全都搬上来的的连续技，前面的瞬步部分可以省略，超杀“冲啊！魂”命中后只要迅速前冲追打，就可以保证连续技不中断，三个循环后对方很容易被打向版边，这时候再靠一套空中追打收尾即可，最后的“RF跳跃膝蹴－RF苍火坠”其实就是为了表演，造成伤害经过修正后可以忽略不计。

石田雨龙



雨龙在前作中风光无限，如今不说一落千丈，却也是廉颇老矣了。首先他的通常技射箭不能再任意三连发了，也必须要按照规则来连锁，威力也有所下降。四招必杀技的性能都被大幅度削弱，尤其是乱装天傀，虽然效果还在，但使用时要消耗一档灵压，Armor状态消失时雨龙也会出现较大的硬直时间，被对手捕捉到的话可就极其危险。基本上他还是要想办法和对手拉开距离，依靠被削弱的射箭和必杀技在对手的射程外攻击，抓住机会就用判定范围很大的散灵手套解放来打出决定性一击。

推荐连续技

连续技A：かがりい－（站Y－站X－蹲X－站A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲X－站A－散灵手套解放

依旧是瞬步连，但效果比前作可要差不少，由于RF四束集击无法再空中追打，所以雨龙最后只有去连散灵手套解放，如果灵压不够时那就随便连个必杀技应付了事好了

井上织姬



基本打法和前作类似，核心思想仍旧是两个字：猥琐！永远不要去主动进攻。中远距离时利用来回都具有攻击判定的“疾风之言灵”和对手进行周旋，或者直接用双天归盾来为自己补血。被近身时也不用慌张，因为她仍旧是中下段防御为一体，特殊移动的全过程也是防御状态，足以应付对手大部分的攻击，想办法用投技和对手再拉开距离即可。不过由于“疾风之言灵”有所弱化，投技也有失败动作，因此，织姬这种猥琐的打法已经没有前作中那么风光了。

推荐连续技

连续技A：站Y－站X－站A－JC－空Y－空X－空A－二段跳－空Y－空X－空A－RF滞空之言灵

老套的连续技，但这却是织姬惟一能拿出手的了。

茶渡泰虎



泰虎的性能也有一些调整，Ma×Blow原先是全程Armor状态，如今只有移动过程中才是，出招准备和攻击判定发生时都没有了Armor的保护，想拿来硬拼对手的攻击是不行了。作为补偿，泰虎的特殊移动性能变成和瞬步一样，尤其在组合连续技时就自由多了。另外超杀UltimateFinish出招速度快了很多，终于可以用在连续技中了！少了无赖的Ma×Blow，泰虎就要更加主动地去进行压制，游戏中他的说明虽然是“近身战得意”，但个人认为适当的和对手拉开一定距离，才能够发挥出飞行道具CannonTackle的效果，而且Ma×Blow用起来也安全多了。

推荐连续技

连续技A：站Y－站X－站A－小Ma×Blow－前冲－（蹲Y－站X－InfiniteTackle）×3－蹲Y－站A－JC－空Y×3－空X－二段跳－空Y－空X－空A

比较简单实用的一个连续技，惟一的难点就是掌握好吹飞的追打时机。Ma×Blow和InfiniteTackle都具有吹飞效果，使对手从墙壁反弹回来，在其未落地时迅速利用“蹲Y－站X”使其继续浮空以便追打。当然从前作中我们就知道吹飞后在对手倒地瞬间是可以目押接地面连续技的，但这对时机的把握要求更高，且容易失误，就不再推荐了。

连续技B：（站Y－站X－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－MarberasBlow－InfiniteTackle－蹲X－MarberasBlow－JC－空Y×3－空X－二段跳－空Y－空X－空A

连续技A的变形，目的都是为了将对手逼向版边以便顺利完成3个超杀的接续，之前的瞬步过程要求一定要移动到对手后方，不要一直把对手往版边推，否则会影响接下来超杀的接续。MarberasBlow全数命中后只要对手不是贴着版边，那么接下来的连续技流程就没什么问题和难度。



志波岩鹫

岩鹫的特殊移动如今也具有和瞬步类似的性能了，不过“肘打ち”、“旋遍万花”这些前作中很好用的必杀技统统被弱化。他的基本思路还是游击，石波和连环石波扇激起的淤泥却是不能防御的，要好好利用。“カモォン　ボニーちゃん”打击判定大且防御不能，如果不是因为准备动作太长而且会伤及自身的话，就是非常优秀的飞行道具了。不过召唤出ボニーちゃん时，是可以靠特殊移动以及特大一番星来躲开ボニーちゃん的撞击的。

推荐连续技

连续技A：RF爆竹－前冲－（站Y－站X－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－RF“肘打ち”－旋遍万花

比较基本的连续技，注意RF“肘打ち”命中时对手要处于版边，在其被打浮空的瞬间就要出旋遍万花，早一点或者晚一点都无法使旋遍万花全中，威力也会大打折扣。如果不在版边，可以把最后的流程换为“小肘打ち－连环石波扇”。

连续技B：RF爆竹－前冲－（站Y－站X－瞬步）×3－站Y－RF石波－特大一番星

这是笔者的得意连续技，RF石波必须要紧贴对手命中（所以只能用站Y接），之后迅速出特大一番星，如果指令输入及时，那么对手被浮空时还未落地，正好吃了那颗大爆竹。虽然不显Hits数，但对手无论如何也无法避开这颗不能防御的特大一番星的，所以这也算是连续技！



阿散井恋次

恋次在本作中的实力还是一如既往的强大，旧有必杀技性能仍在，而且这次新增了指令投必杀技“连续パチキ”，命中后连打按键能增强威力，如果是RF版，那么最后还可以使对手处于麻痹状态，是使用连续技的好机会！万解狒狒王蛇尾丸的出现位置是由按键决定的，运动轨迹也发生了一定变化，要想全部命中那条件就更苛刻了。

推荐连续技

连续技A：RF连续技“パチキー”按键连打－（站Y－站X－站A－瞬步）×2－站Y－站X－蹲X－RF闪咬－背向对手－中或大狒狒王蛇尾丸

值得注意的就是连续技的后半部分，利用蹲X将对手浮空，接下来再接RF闪咬，使得对手处于一个较高的被吹飞位置，然后再背向对手出万解。中和大狒狒王蛇尾丸要求对手距墙壁的位置分别是1/2和1/4版面，这样才能够全数命中。如果对手被吹飞的位置不够高，那么即使距离合适，也是难以全中的。

连续技B：RF连续“パチキー”按键连打－（站Y－站X－站A－瞬步）×2－站Y－站X－蹲X－RF闪咬－狒猩狂刃×3－蹲Y－蹲X－JC－空Y－空X－二段跳－空Y－空X－空A

前半部分和连续技A没有区别，不过注意当连到RF闪咬时，对手必须距版边大约2～3个身位处，贴版边是绝对不行的。RF闪咬将对手吹飞弹回后，迅速在第一时间连放3个超杀。由于之前靠RF闪咬将对手吹飞的位置较高，所以最后一个超杀后才能来得及完成接下来的浮空追打部分。



斑目一角

一角的必杀技是可以互相派生的，但如果要构成连续技，那只有按照“见切れるか！”或“そっちじゃねぇ！－甘ぇ！－死ねよ！”这个顺序才可以，不过即使顺利打完一套必杀技，威力也寥寥无几。万解发动后有点类似于一护，一定时间内只能够通过前冲移动，具有Armor状态，惟一能使用的必杀技就是“甘ぇ！”，而且性质发生了变化。总体来说一角还是一个既有趣又强劲的角色，值得好好去练习使用。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－小“そっちじゃねぇ”－“小甘ぇ！－瞬步”）×3－站Y－站X－站A－小或R“そっちじゃねぇ！”－小或RF“甘ぇ！”－小或RF“死ねよ！”－龙纹鬼灯丸－前冲－站Y－站X－“甘ぇ！”×N

首先是靠一套可派生必杀技配合瞬步来循环，灵力用完后就准备连万解，这时候对手还是被吹飞的状态，要迅速前冲把对手打到一个较高的位置，之后才能保证甘ぇ！连放而不中断Hits数。



日番谷东狮郎

小白几招玩冰的必杀技判定范围都不小，而且命中后有很大机会可以追打。但是一到近身时他就有些束手束脚，所以要多利用其优秀的机动力和对手拉开距离，依靠强力的飞行道具寻找机会攻击。冰龙炼波的飞行轨迹变成用按键控制，其他方面和前作相比没有什么变化。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－RF冰轮丸－RF冰月轮－大红莲冰轮丸－（蹲A－小雪崩一掷）×N－中或RF冰轮丸×N

一套连续技就包纳了小白几乎所有的连续技技巧。首先RF冰轮丸命中后立刻出RF冰月轮，只要不是太慢就能保证Hits数不中断，接下来趁对手还没有被浮空时迅速取消万解大红莲冰轮丸（直接出超杀冰龙炼波也可以），最后就是老套的万解连续技，注意当对手被推向版边时要连放冰轮丸才行。整套连续技下来Hits数相当华丽，但威力并不是特别理想。



更木剑八

剑八在本作中大大强化了通常技的判定范围，这样再稍稍用“たまんねぇな”强化一下，攻击判定就可以覆盖到全版面了！不过小“そんなに死にたきゃそうしろ”就被削弱了，不仅Armor状态的时间大幅度缩短，而且收招硬直时间很长，除非取消超杀，否则是无法再追打了。那招传送技的准备时间也变长，基本上没什么用处了。总体说来本作的剑八和前作可谓判若两人，但还好实力依旧不俗。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－RF“そんなに死にたきゃそうしろ”－前冲－站A－RF“そんなに死にたきゃそうしろ”－蹲A－RF“そんなに死にたきゃそうしろ”－蹲A－小“そんなに死にたきゃそうしろ”－“お前になら全力で战っても良さそうだ”

前作的“乒乓球”无限连在本作中不再适用了，因为RF“そんなに死にたきゃそうしろ”是无法无限使用的。注意开始的瞬步连不要将对手逼向版边（当然也可以省去），接下来要注意对手弹墙后追打的时间，灵力用完后，就以小“そんなに死にたきゃそうしろ”外接超杀终结就可以了。

连续技B：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－RF“邪魔だ失せろ－この程度かよ”－站X×8－站A－瞬步－站X－蹲A－小“そんなに死にたきゃそうしろ”－“お前になら全力で战っても良さそうだ”

剑八的又一得意连续技，瞬步连后要求把对手挤到版边，使用RF“邪魔だ失せろ”后不要等对手被浮空就要出“この程度かよ”。接下来的通常技连锁要求一气呵成，在“この程度かよ”的时效结束前全部打完并攒满一档灵压，这样就可以用LV3超杀给对手来个了结了。



雏森桃

在前作里中规中矩的小桃这次变化也不算大，她的必杀技仍然是以飞行道具为主，但攻击范围并不算远，还得注意和对手保持一定的距离。相比起小白来说，她的机动力明显差了一个档次，必杀技威力也偏小，不算很好用，但是万解实用性很高，可以很好地承上启下构成一套强力连续技。另外超杀赤火炮的收招硬直有所增长，不能再连放了。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－连焰倾飞梅－前冲－站Y－站X－蹲A－瞬步－站Y－站X－站A－JC－空Y×2－空X－空A－二段跳－空Y×2－空X－空A－RF飞梅倾射

看似复杂但实际却没有什么难点，连焰倾飞梅命中后有充足的时间去前冲追打，只可惜小桃的几招必杀技实在不适合进行连续技，只有靠通常技连锁了。



朽木白哉

前作中近乎无赖的白哉在本作被无情的削弱：千本樱只有RF版，没有灵力时就无法使用；闪花的判定出现变慢，不能接续在通常技后作为连续技，且命中后造成的硬直时间也大幅缩短。千本樱景严的威力极小（大概相当于两下站A多一点！），歼景·千本樱景严性质发生变化，在全屏幕做出的光剑不能自动攻击，而是在白哉使用通常技攻击时才会刺向对手，封锁能力被大大削弱；白帝剑在发动过程中不再是无敌的Armor状态，并且判定范围也有少许下降，用来防御反击可没有那么可靠了。各方面都被削弱的白哉也有个好消息，那就是RF苍火坠命中后造成的硬直时间变长，不仅在版边时可以方便地使用连续技了，而且在非版边命中后迅速出闪花，不但可以连上Hits数，还可以继续取消超杀呢！

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－（RF苍火坠－前冲－站Y－站A）×2－RF苍火坠－前冲－站Y－站X－站A－终景·白帝剑

简单实用的连续技，三次瞬步连后要使对手处于版边，这样RF苍火坠后才能来得及前冲站Y，之后为了不过多拉开距离，一定要用“站Y－站A”，最后以一个万解收尾即可。或者也可以用千本樱景严×2，但是威力就差太多了。



东仙要

东仙的牵制能力很强，飞行道具清虫二式红飞蝗非常好用，RF版收招硬直短，几乎可以做到连发，而且命中后迅速前冲是可以继续追打的。鸣け清虫具有麻痹效果，RF版范围超大，而且可以接在蹲A后作为连续技（需要紧贴对手），但非RF版就没什么用了。小诸手突的收招硬直时间大大增加，即使吹飞后也很难再追打了。超杀红飞蝗莲华旋Hits数非常多，即使全部防下也要损失一定体力，但小心被对手瞬步到身后反击。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－（站Y－站A－RF清虫二式红飞蝗－前冲）×3－站Y－蹲A－JC－空Y×4－二段跳－空Y×2－空X－红飞蝗莲华旋

东仙的凑数连技，瞬步连要求要把对手推向版边，接下来必须要“站Y－站A”才能接上RF清虫二式红飞蝗，如果多个站X是不行的。清虫二式红飞蝗命中后迅速前冲是可以继续追打的，反复3次后就挑空进行追打，最后以超杀收尾。



狛村左阵

左阵在本作中实力有所调整，首先防御力有少许上升，各个必杀技的威力也有一定提高。其中最显著的当然还是指令投，尤其是超杀真金刚击，威力足足有一般角色超杀的两倍威力。轰击天谴威力也有所提高，虽然不比真金刚击那么厉害，但却可以连放，也很容易给对手带来巨大伤害。万解依然具有很高的实用性，在多人乱战中效果更为出色。

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 X－站 A－瞬步）×3－站 Y－站 X－（蹲 X－RF 天谴）×2－轰击天谴×2－JC－空 X－二段跳－空 X－空 A

和前作的连续技类似，但是由于他各方面必杀技性能都有所弱化，所以连续技也就不可能再那么疯狂了。首先注意 RF 天谴后必须目押蹲 X 才可以接上，难度比较大，没有信心的朋友可以考虑直接去连超杀。两个超杀后对手浮空位置太高，所以只能小小追打一下了。



山本柳元斋重国

山本的通常技范围比较小，但丰富的飞行道具系必杀技弥补了他攻击范围的不足，而且这些必杀技的RF版个个都能去追打，所以平时灵力槽可不能随便浪费掉。和小桃类似，山本的万解具有承上启下的效果，能构成一套强劲的连续技不说，它自身的威力也是相当惊人！

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 X－蹲 X－瞬步）×3－（站 Y－站 X－RF 一头操炎－前冲）×3－站 Y－站 X－蹲 X－小ホ头爆炎－八头炎大蛇－站 Y－站 X－站 A－JC－空 Y×3－空 X－二段跳－空 Y×3－空 X－RF 二头翼炎

山本的连续技相当丰富，不过万变不离其宗，这个连续技已经用到了他所有的连续技技巧。RF 头操炎命中后迅速前冲是可以继续追打的，反复三次将对手逼向角落时就出万解。由于双方都在版边距离相当近，所以仍然可以继续追打。



有沢龙贵

龙贵原有的必杀技本作中都可以在空中使用，再加上她新增的具有浮空效果的超杀，很明显连续技比起过去要更上一层楼。虽然防御力低是她的软肋，不过我们不应该过分去担心，只要攻击能力足够强大，早点把对手解决掉就可以了！

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 X－站 A－瞬步）×3－站 Y－站 X－RF "ドラゴンニー"－前冲－站 Y－RF "ドラゴンカラテパンチ"×2－站 Y－小 "ドラゴンカラテパンチ"－站 Y－"ハイパードラゴンミサイル"×3－站 Y－站 X－蹲 A－JC－空 Y×3－空 X－二段跳－空 Y×3－空 X－RF ドラゴンニー"－小 "ドラゴンカラテパンチ"

前作经典的吹飞弹墙连技，在本作中由于龙贵新增了一些空中必杀技，连续技的空中追打部分更加华丽了。无论是正拳突还是超杀，攻击判定范围都不算大，所以对手弹墙返回时要注意追打的时机，太早或者太晚都会导致连续技失败，需要多多联系才能够掌握。最后空中追打部时在 RF ドラゴンニー命中后在第一时间输入指令追打就可以了。

连续技 B：（站 Y－站 X－站 A－瞬步）×3－（站 Y－站 X－RF "ドラゴンバスーカ"）×3－站 Y－站 X－小 "ドラゴンバスーカ"－"スーパードラゴンアッパ"－JC－空 Y×3－空 X－二段跳－空 Y×3－空 X－小 "ドラゴンニー"－"ハイパードラゴンミサイル"×2－小"ドラゴンカラテパンチ"

比连续技 A 还要更为简单实用，一套连技循环完毕后，先靠超杀将对手打浮空，接下来的空中追打部分有一定难度，要在小ドラゴンニー命中时迅速取消并连放两个超杀，只要一气呵成那就不会间断，最后别忘了再补上一记正拳突。



蓝染惣右介

本作中蓝染的通常技变成了普通的剑斩，而不是飞来飞去的火焰了。虽然攻击范围没有过去那么大，但却也能够让我们接受。夜一、露琪亚的通常投都取消了麻痹效果，但蓝染却不是这样，捕捉到对手的空隙后就用通常投打开局面，接下来再去用连续技。说到连续技，蓝染这次就进步了很多，黑棺可以接在通常技后作为连续技了，而 RF 苍火坠－六杖光牢也是相当有价值的技巧。

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 X－蹲 A－瞬步）×3－（站 Y－站 X－站 A－RF 苍火坠－六杖光牢）×3－站 Y－站 X－站 A－黑棺

和岩鹫某连续技要点类似，就是RF苍火坠后接六杖光牢的时机，要在对方被苍火坠打到最高点之前瞬间输入六杖光牢的指令，使得六杖光牢刚好命中从最高点下落的对手，时间差一定要掌握好。虽然"RF 苍火坠－六杖光牢"这一步不显示 Hits 数，但对手绝对是无法避开的。另外最一开始的瞬步连可不要把对手往版边推。

连续技 B：（站 Y－站 X－蹲 A－瞬步）×3－站 Y－蹲 A－镜花水月－（前冲－站 Y－蹲 A－除苍火坠外任一必杀技）×N

难度挺大的一套万解连技，但完成后成就感十足。首先瞬步连要把对手往版边推，这才能保证镜花水月发动后还能打中对手保证Hits数不中断。接下来才是最难的部分，要求蹲 A 后迅速用任意必杀技取消蹲 A 的收招硬直，并且在第一时间内完成下一个"前冲－站 Y"的操作，和《KOF》中金家藩的无限霸气脚原理是类似的。靠这种硬直取消法和镜像本身所使用的必杀技，可以保证对手一直都在挨打。不能使用苍火坠的原因也很简单，因为对手会被打浮空，将影响到后面的连续技。



京乐春水

春水的奔跑速度比前作稍稍快了一些，但移动速度依旧不佳，好在攻击范围很大，所以不需要近身抢攻也可以控制住局面。和大多数角色一样，春水的超杀也有所削弱，大天魔旋狂命中后已经无法再追打了。

推荐连续技

连续技A：（对手在版边）站Y－站X－蹲A－RF天魔旋潮－JC－站Y－站X－站A－（二段跳－站Y－站X－站A）×4－RF天魔旋潮－大天魔旋狂

要点就是适应春水的跳跃速度和掌握二段跳的节奏，保证空中追打一气呵成不间断，不过可惜的是最后的大天魔旋狂不能像前作那样连放3个了。



浮竹十四郎

浮竹和前作相比变化不大，超远的攻击范围依旧是他的特长，再配合丰富多彩的设置系必杀技，能够玩弄对手于股掌间，近战时他也有一些不错的攻击手段，惟一缺点就是连续技稍显单调，没有灵压放超杀的话就难以造成像样的伤害。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－蹲A－大波浪阵流鱼－大瀑布阵叩鱼

简单实用的超杀连超杀，大波浪阵流鱼收招后只要在第一时间追加大瀑布阵叩鱼即可。



碎蜂

碎蜂的机动性在全角色中仍然是数一数二的，和前作相比也没什么变化，老玩家很快就能够上手去适应。近距离时靠速度去压制，远距离时还有召唤系必杀技进行牵制，碎蜂看起来相当全面，如果真要抱怨的话那还是在于万解，别说是在实战中，就算是对付傻乎乎的CPU，想要打中一次就已经很难了吧？更不要说去追求“两击必杀”了。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－小或RF“止めだ”－“終わりだ”－JC－空Y×3－二段跳－空Y－空X－空A－RF“甘い”

要点就是要在止めだ命中后迅速出超杀，不要等对手被打飞，否则就连不上了。



志波空鹤

和岩鹫不同，空鹤的必杀技都是飞行道具系，威力也比较小，但还好超杀的威力和性能都不错。RF食らえ收招硬直非常短，利用这点可以构成一些不错的连续技。综合实力一般。

推荐连续技

连续技A：（空X－小食らえ－蹲Y－蹲A－瞬步）×3－（蹲Y－蹲A－RF食らえ－前冲）×3－蹲Y－蹲X－蹲A－花鹤射法二番・拘咲

空中小食らえ落地后就立刻取消了收招硬直，所以和RF食らえ一样可以继续追打，依靠瞬步完成三个循环后基本也把对手推向了版边，这时候再用RF食らえ打循环，当灵力槽也耗尽时，就可以用超杀花鹤射法二番・拘咲 做一个了结了。



四枫院夜一

可能因为前作中夜一太强了吧，在本作中自然也免不了做出调整。不过和白哉、雨龙等角色不同，夜一削弱的并不多，也就是暗剑的射程降低，原先麻痹效果的通常投变成了指令投，原先的免费防御瞬步被删除。尽管如此，夜一还是非常受欢迎的角色，从她个性十足的连续技中我们依然能领略到她的风采。

推荐连续技

连续技A：（对手在版边）站Y－站X－蹲A－小黑猫演武－“まだまだぁ！”－站Y－站X－蹲A－小黑猫演武－“莫迦者が！”－JC－空Y×5－二段跳－空Y×5－（瞬步－空Y×5）×3－RF愚か者！

瞬神夜一有这套连续技就足够笑傲江湖了，从这也可以看出来碎蜂和夜一的巨大差距……“まだまだぁ！”和其他角色的变身技类似，发动后在第一时间攻击就能够保证Hits数不中断，之后迅速用一套庶民连续技将对手浮空，然后再用空Y疯狂的追打就可以了，配合分身的攻击，仅空Y就可以打50下！只要夜一不落地，那么“まだまだぁ！”的效果就一直不会消失。



涅音梦

音梦MM新增了两招必杀技，但实用性都不大，基本打法还是和前作类似，攒满灵压后就用超杀“マユリ样！”再配合本体一套疯狂的连续技就足以锁定胜局了，和其他角色相比，她的连续技明显要更加简单实用。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－RF“参ります”－“マユリ样！”－逆向空X－（站X－蹲X－蹲A－前冲）×N－站Y－站X－蹲A－RF“参ります”－“打ちのめします”－JC－空Y×4－二段跳－空Y×2－空X－空A

首先靠一开始的连续技将对手推到版边，“マユリ样！”还是要反向输入指令，让大虫子从对手身后出现，接下来的追打也要注意，要跳到对手身后尽可能利用攒灵压快的通常技不断攻击，使得灵压攒满一档，这样就可以用一次超杀“打ちのめします”了。



唐观音寺

比较有趣的一个角色。他的灵力槽上方有个数字代表着视听率，视听率会因攻击对手或被对手攻击而上升或下降，视听率高低将影响到某些必杀技的效果和威力。视听率太低变成红色时，使用必杀技时将会伤到自己。虽然这个设定比较恶搞，但观音寺的实力可一点都不差，而且他的挑拨是具有攻击力的，命中后不仅能造成可观的伤害，更能使视听率大量增加。

推荐连续技

连续技A：（视听率绿色或以上）（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－RF“超スピリッシ・ステッキ”－前冲－站Y－站X－RF“カラクラレッド”2号－RF“カラクラレッド”1号－二连观音寺弹

利用“超スピリッシ・ステッキ”吹飞对手后，前冲把对手挑起来，用两个召唤技加一个超杀终结，没有什么难度。

连续技B：（视听率绿色或以上）（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－（站Y－蹲A－RF“カラクラピンク”）×3－站Y－站X－蹲A－“超スピリッシ・ステッキ”（超杀）－蹲Y－蹲X－站A－JC－站Y×3－站X－二段跳－站Y×3－站X－站A

RFカラクラピンク在版边命中后可以继续追打，之后等超杀将对手吹飞后再去完成一套空中追打就行了。

连续技C：（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－RF“超スピリッシ・ステッキ”－挑拨

连续技A的变形，最后用挑拨的目的当然是为了增加视听率，顺便也小小挑衅一下对手。注意“超スピリッシ・ステッキ”吹飞后要往前走一些再去挑拨，这样会把对手往非版边一侧打飞，观音寺使用挑拨的危险也就小多了。



浦原喜助

虽然店长的登场在我们意料之中，但却没想到他却是以恶搞角色的身分出现的。他的必杀技都是趣味性大于实用性的召唤系技巧，通常情况下不容易去构成连续技。至于万解就更差劲了，既不能像其他角色一样去融入在通常技连锁中，所加强的召唤系必杀技效果在实战中意义也是非常有限。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－JC－空Y×4－空X－二段跳－空Y×4－空X－啼け红姬

浦原没有什么好的连续技，只好用这个来凑数了。



吉良伊鹤

和原作的设定不同，吉良并没有让对手斩魄刀增重的能力，在游戏中只不过是一个投技角色而已，移动力也差得惊人。由于本作的投技判定比较差，本身连续技就吃亏的吉良就更没有优势了。吉良的投技超杀威力虽然还不错，不过比左阵还要差一些；但万解的威力还算不错，一下子就能打掉对手接近半数体力。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－站Y－蹲A－RF寂庵访客

凑数的连续技，威力比一个超杀其实也大不了多少，有时候还不如直接去用超杀呢。



草鹿八千留

八千留新增了一些必杀技，原有的必杀技性质也发生了变化，基本上可以认为是新角色。她的站防不再像前作一样能够防御下段攻击，不过由于身材矮小，蹲防时也很难被跳跃攻击打中。此外，她的防御力也比正常角色低，移动时也有一定几率会摔倒。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－蹲X－站A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲X－站A－RF“てりゃ～！”－方向转换×5－“うりゃ－－！”×3

注意一开始的瞬步连中站A只能打第1Hit，否则会把对手浮空，不利于之后的连续技。RF“てりゃ～！”后可以方向转换5次。

ボニーちゃん



“四轮驱动”在本作中也算可以用用，它这次新增了通常技，而且可以靠特殊移动不停地去连锁，再配合强有力的连续技，也是能造成很大威胁的。不过它还是没有蹲防，而且也不再有投技免疫的判定，真要对战起来那少不了要吃亏的。

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 X－站 A－瞬步）× 3－站 Y－站 X－站 A－（RF “ボニーが甘えせ”－“ボニースペシャル II”－站 Y－站 X）× 3－小 “ボニーが甘えせ”

RF “ボニーが甘えせ” 接 “ボニースペシャル II” 不要太快也不要太慢，等到对手被刚刚撞浮空时就取消超杀比较好，这样的话超杀撞飞对手时把他弹回的高度不至于太低或者太高，别的就没什么难点了。

黑崎一护（虚化）



虚一护这次终于和一护区分开来了，原有的一些必杀技有所变化，超杀月牙天冲变成了“斩魄刀大车轮”，命中后还可以轻松地继续追打。此外虚一护的移动力和攻击力都比一护稍微高一些，但防御力就有所下降，在对战中要是先中了对手的连续技那可有些不妙。

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 X－站 A－瞬步）× 3－站 Y－站 X－站 A－RF “迟ぇっ！”－“切り刻んでやろうか？” × 3－蹲 Y－蹲 A－JC－空 Y × 3－空 X－二段跳－空 Y × 3－空 X－RF 牙斩

简单实用而且威力巨大，稍微练习一下就可以熟练掌握了。由于虚一护的超杀持续时间很长，所以靠点击触摸屏就可以连放出三个超杀。

虚一护的其他连续技请参考黑崎一护。

改造魂魄



魂魄也可以当成是新角色，新增的三个必杀技分别是“波动拳”、“升龙拳”和“龙卷旋风脚”，三个超杀相信不用说大家也能想到，就是“真空波动拳”、“升龙裂破”和“真空龙卷旋风脚”。给这样一个恶搞的角色赋予这样的必杀技。不知道是制作组有意表达对2D FTG元祖——《街头霸王》的敬意，还是纯粹为了开一个玩笑呢？不过不管怎么说，魂魄这次也算摘掉了龙套角色的帽子，防御力较低的它依靠自己出色的机动性和小得可怜的体型，没准就能够四两拨千斤呢！

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 A－“俺样のマーベラスな气合い”－前冲）× 3－站 Y－站 A－蹲 A－JC－空 Y × 5－二段跳－空 Y × 3－空 X－RF “俺样のグレイトな蹴り”

简单实用的连续技，惟一需要注意的是它跳跃的高度太高，需要控制好空中追打的节奏。

市丸银



银在本作中也被削弱，各个必杀技的收招硬直时间都有所增加，尤其是在前作中无比好用的RF“あかんなぁ”，这次命中后很难再进行追加了。银的远近战能力都非常出色，RF“射杀せ神枪”判定可以贯穿全屏，能很好的利用“射程优势”攻击对手；近身时靠判定出色的通常技就够用了。万解枪纱雨不仅判定是全屏，威力也是非常出色，如果对手在空中中招，那么威力更为惊人。

推荐连续技

连续技 A：（站 Y－站 X－站 A－瞬步）× 3－（站 Y－站 X－站 A－RF “あかんなぁ”）× 3－站 Y－站 X－蹲 A－枪纱雨

“站 Y－站 X－站 A－RF あかんなぁ” 这一步可以省略掉，因为RF あかんなぁ命中后要追加站Y的难度实在太大，要保证连续 3 次不间断谈何容易！最后记住要用蹲 A 使对手浮空，这样接下来枪纱雨的 hits 数和威力都会增加。

松本乱菊



松本的特点就是可以召唤并控制灰猫，召唤出来的灰猫不仅可以根据指令进行攻击或者移动，还可以伴随着松本的通常技一起攻击（站Y/蹲Y/空Y不可），使用起来比较有趣。她的万解实用性也不错，自身还可以配合周围的灰块一起攻击，在连续技中也非常好用。

推荐连续技

连续技 A：（先使用念れ灰猫）（站 Y－站 X－站 A－瞬步）× 3－站 Y－站 X－站 A－RF せいっ！－乐にしてあげるわ－站 Y－站 X－站 A－蹲 A－行きなさい－站 Y－站 X－站 A－“行きなさい”－JC－空 Y × 4－二段跳－空 Y × 4－空 X－空 A

RF “せいっ！”命中后不要等对手被打飞就要出万解，以方便之后的追打。万解的持续时间过程中要抓紧攻击，最后靠空中连技收尾就可以了，没什么难度的连续技。



桧佐木修兵

修兵的造型和一些必杀技怎么看起来都带有《街霸Zero》中凯的影子，不过机动力可没有凯那么高，在游戏中也比夜一和碎蜂要差一个档次。虽然疾风的突进速度很快，而且可以取消指令投超杀，但无奈本作的投技判定实在不理想，这种打法的实际成功率并不高。万解的威力不俗，全中7hits的话能打掉大半体力。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－蹲A－瞬步）×3－站Y－站X－蹲A－残影・天－JC－空Y×4－空X－二段跳－空Y×4－空X－RF"贝鸟颯落とし"

需要注意的是残影・天命中后必须在第一时间迅速JC，否则就无法继续空中追打了，要掌握这个时间还需要一定的练习。

游戏中的一些主要角色就为大家介绍到这，一些客串角色就不为大家做详细介绍。其实只要熟悉了游戏的系统和原理，开发出只属于自己的独特连续技也不是难事。期待《死神DS3》再接再厉，把原作中的角色一网打尽，再度掀起NDS的热斗风潮！



山田花太郎

比较有趣的恶搞角色，他的灵力槽上方是瓢丸槽，和原作设定类似，当给对手回复体力时就会使瓢丸槽增加，所以一般就用能少许回复体力的站A来攻击去积蓄瓢丸槽。瓢丸槽能量越多，花太郎的超杀朱色瓢丸威力越大，当蓄满的时候朱色瓢丸会自动使用。另外他的小震点如果用末梢判定命中对手，那么可以造成麻痹效果，但麻痹时间不长。超杀"あれ－？何が起こったんだろう？"威力很大，但要全中4Hits时还必须要求合适的距离才行。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－站Y－站X－站A－"あれ－？何が起こったんだろう？"

花太郎的连续技实在乏善可陈，这套连续技主要目的还是为了积蓄瓢丸槽，最后直接出超杀而不是RF"ああっごめんなさい"后超杀，主要也是基于威力考虑。



涅茧利

涅茧利在前作中就非常可怕，本以为本作中他免不了要被削弱，可实际上他的实力有增无减。他增加了一个指令投超杀，威力不低而且具有吹飞效果，可以找机会追打的(比如用超杀足杀地藏追打)。另外万解金色足杀地藏使用时本体可以自由行动，配合大虫子一起攻击，威力实属可观，只不过在整个过程中，涅茧利无法使用出任何必杀技。

推荐连续技

连续技A：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－（站Y－站A－RF"逃げて良しと言ったかね？"）×3－（站Y－站X－站A－"足杀地藏"）×3－站Y－站A－RF"逃げて良しと言ったかね？"－站Y－站X－站A－小"GO！ネム！"－JC－空Y×4－二段跳－空Y×2－空X－空A

前作的经典连续技。RF"逃げて良しと言ったかね？"命中后需要掌握时机目押才能够接上站Y，有一定难度，所以不妨换成RF"行け！ネム！"，这样基本没可能会失误。三次超杀后灵力槽已经恢复了一档，这时候足够再使用一次RF必杀技，最后靠"GO！ネム！"把对手浮空来完成一次空中追打。

连续技B：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－（站Y－站A－RF"逃げて良しと言ったかね？"）×3－（站Y－站X－站A－小"GO！ネム！"－前冲－站X－"足杀地藏"）×3－站Y－站A－RF"逃げて良しと言ったかね？"－站Y－站X－站A－小"GO！ネム！"－前冲－站X－"足杀地藏""－站Y－站X－站A－小"GO！ネム！"－JC－空Y×4－二段跳－空Y×2－空X－空A

连续技A的发展型，除了可怜的音梦MM不停地跑来跑去外，累的也是玩家的手指。瞬步连完成后要求对手在版边，之后小"GO！ネム！"命中后要迅速前冲站X接超杀，这样对手就不会被打浮空，还可以继续去追打。反复三次后灵力槽和灵压都恢复了一档，所以还可以再使用一次RF必杀技和超杀，这可是绝对不能浪费的。

连续技C：（站Y－站X－站A－瞬步）×3－（站Y－站A－RF"逃げて良しと言ったかね？"）×3－（站Y－站X－站A－金色足杀地藏－逆向空A－（站Y－蹲X－前冲）×N－站Y－蹲A－JC－空Y×4－二段跳－空Y×2－空X－空A

首先要靠之前的连续技把对手推到版边，接下来发动万解金色足杀地藏时要反向输入指令，也就是让大虫子从对手背后出现攻击，最后就是控制涅茧利本体不停地攻击对手就行了。不过相比起音梦MM来说，涅茧利此时不能够使用任何必杀技，连续技效果也就差了一些！





光环收录

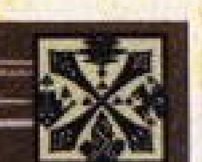
PSP 怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンター ポータブル 2nd
◆Capcom◆ACT◆2007年2月22日◆日版
◆1～4人◆4980日元◆对应无线LAN

文 胧月&LIKY
协力 Leveen&gbatales 美编 咕噜

《怪物猎人 携带版 2nd》发售已有一个月，突破百万的销量确实可喜可贺。本辑将继续对上辑攻略进行一个补充，配合本辑“口袋光环”的高手影像，希望能够帮助各位《MH》饭早日成为独当一面的猎人。

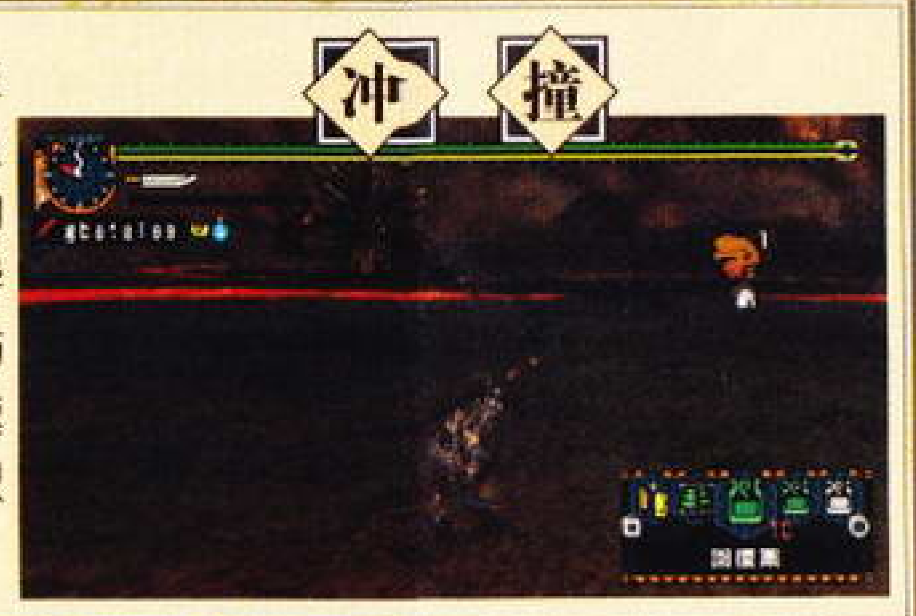
霸龙篇

当玩家完成集会所8星的关键任务并击退8星砦蟹后便可接讨伐霸龙的紧急任务了。霸龙的身躯相当庞大，攻击力高，但是机动性很差，玩家只要掌握好霸龙的攻击方式，击败它也不是什么难事。



冲撞

霸龙的攻击方式第一种是冲撞，当玩家刚进入决战场时它就会向玩家冲过来。这招追踪性很强，加上霸龙那庞大的身躯，往往是玩家飞扑的无敌时间结束后，霸龙的冲撞还在继续，从而导致玩家受到伤害。玩家选用的武器如果可以防御，那么最好防御；如果防御不能，那么要迅速的跑远，并且向霸龙的侧面跑。一般情况下，只要不在霸龙的正前方是不用担心这招的。








吼叫

霸龙的第二招是吼叫。霸龙的吼叫在伴随着地面岩浆的同时会封住稍远处玩家的行动，并给予近处玩家一定伤害。在它吼叫前，它会站立起来，而且头部会向上扬，玩家看到这就要迅速跑开或防御。

霸龙的第三招是飞扑捶地。这招会把霸龙肚子下的玩家直接轰飞，并让稍远处的玩家站立不稳。霸龙使用这招前也会站立起来，并且两只前爪向外张开，有明显的扑的动作。这招的准备时间较长，玩家有足够的时间做出反应。

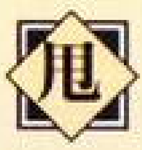





霸龙的第四招是牙齿挑人。霸龙使用这招时会比较突然，而且准备时间很短，如果玩家此时正站在霸龙的正前方，很容易被其攻击到，而且当玩家起身时很容易受到霸龙的下一次攻击。玩家最好是在侧面攻击霸龙的头部或者及时防御。



霸龙的第五招是甩尾。使用这招前，霸龙有一个明显的甩尾动作，而且它甩尾只会甩向身体的左边，范围相当大。此时它的头会向右边扭转一点，玩家也要跟着做出反应，否则很容易被尾巴攻击到。如果玩家断了霸龙的尾巴，那么这招的攻击范围会减小很多。



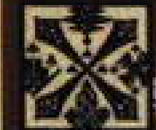




霸龙的第六招是旋风。此招伤害极大，但是只对霸龙正前方和头部附近有判定，玩家只要不在其正前方即可。



霸龙还会经常钻地，而且钻地的瞬间，前爪会给位于霸龙头部附近的玩家一定的伤害，同时在钻地后地面会有岩浆涌出。当玩家感觉到附近的大地在震动时，就表示霸龙要钻出来了，此时要迅速跑远，如果被钻地出来的霸龙碰到了，不仅受到伤害，还会降低防御力。



总结： 霸龙的弱点是头部和腹部，所弱属性是龙属性和雷属性，而且尾巴和牙齿可以断。如果玩家有龙刀【胧火】这类强力龙属性武器，配合上闪光玉等道具的使用，会大大提高讨伐效率。

黑龙篇

和前作相比，本作的黑龙并没有多大改变，惯用招数还是蛇行和空中火球。如果是吐火球飞天，可以站在其影子下面或者迅速跑远。当黑龙降落时，注意观察其尾巴，如果其尾巴是竖着垂下来，说明它会在快降落到地面时吐火球；如果尾巴不是垂下来的，玩家可以算好落点，在它着地时攻击其头部，这也是近战武器攻击黑龙头部的惟一方法。





黑龙的蛇行发动时没有很明显的前兆，如果中此招基本被秒杀。只要玩家看到它趴下来，最好还是不要上前去攻击它，看它是否使用蛇行。如果黑龙转身两次并且趴下来，那么会有很高几率使用蛇行。当其蛇行结束后或者刚着地时是不会继续使用蛇行的。躲开黑龙的蛇行后，玩家可趁此机会磨刀喝药。



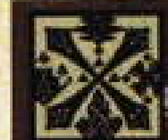
黑龙的吼叫不带攻击判定，如果有高级耳栓或者武器可以防御就不用担心它的吼叫了。黑龙有时还会吐火球攻击其正前方的玩家，只要玩家不在其正前方即可。





总结：近战武器打黑龙最好的方法就是在其腿和尾巴之间砍，不过要注意本作中黑龙在转身时其脚的攻击范围加大了，很容易被其踏到，而且黑龙的尾巴在其转身时也有攻击判定。如果使用弓或弩，只要玩家的防具有高级耳栓技能，那么打黑龙就相对简单了许多。

如果玩家接的黑龙任务是集会所固有任务的，那么给予其一定伤害后，它会在25分钟后逃跑；如果是下载版的黑龙任务，那么必须一次将其杀死。



红黑龙篇



和红黑龙战斗开始时，玩家要在动画结束后马上向前跑，虽然不会向前作那样被秒杀，但是很容易被红黑龙的尾巴甩中。红黑龙的招式不多，主要有五招。

第一招是流星火球。使用这招时，红黑龙的左腿会向前迈一大步，有攻击判定，而红黑龙的右腿下则是相对安全的地方。要注意的是流星火球一共有五发，第一发和第三发都在红黑龙的左侧，第二发和第四发则在红黑龙的右侧，而最后一发则是随机落下。玩家在攻击红黑龙时注意不要站在红黑龙腿的外侧，否则很有可能被流星火球击中。

第二招是用右爪横挥。这招的攻击范围只限于红黑的身前，发动时红黑龙的右爪会抬起来，玩家只要不在其身前即可。







第三招是飞天俯冲。使用这招时，红黑龙会快速扇动翅膀，并迅速飞天，然后急速俯冲下来，如果玩家刚好在其俯冲的路线上，多半被秒杀。玩家只要不站在其飞天前头部所对准的方向即可。

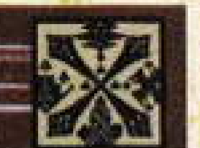
第四和第五招是空中火球和吼叫，这两招和黑龙的是一样。





总结：打过前作红黑龙的玩家都知道，当红黑龙的HP降到5500时会发怒并全身金身，此时它的防御力高得惊人，而且全身弹刀，直到HP再次降到1500时才会恢复通常状态。本作的红黑龙不同于前作，红黑龙的发怒变为和普通怪一致，发怒后金身，一段时间后恢复正常并解除金身解除，再次受到一定程度的攻击后又会发怒。为了对付金身，使用大剑，片手或长枪等武器一定要有心眼技能，而双刀的鬼人化乱舞和太刀的气刃斩则是无视弹刀。而且跟黑龙一样，如果在25分钟内给予红黑龙一定伤害，那么到25分钟时红黑龙也会逃跑，同时伤害继承。





进入训练所，可选择是否进行个人演习、集团演习及初心者演习。由于在训练所下，玩家的装备和携带道具都被做了强制限定，避免了玩家用联机获得的强力装备去打下位怪物这种投机取巧的做法，可以说是对玩家技术硬生生的考验。

个人演习

斗技训练

个人演习分为斗技训练和特别训练两项，斗技训练共有十个任务，出现条件皆为玩一次该怪隶属的村长任务，并且允许中途放弃，还是比较容易达成的。

任务名	酬金	怪物名称	获得GP值	报酬
イャンクック讨伐训练	1000	大怪鸟	100	小金鱼、クックコイン、クロオビチケット
ババコンガ讨伐训练	1000	桃毛兽王	150	小金鱼、ババコイン、クロオビチケット
フルフル讨伐训练	1000	电龙	200	小金鱼、アルビノコイン、クロオビチケット
ダイミョウザザミ讨伐训练	2000	盾蟹	250	铜のたまご、小金鱼、ダイミョウコイン、クロオビチケット
ドドブランゴ讨伐训练	2000	雪狮子	300	铜のたまご、ドドブラコイン、クロオビチケット
イャンガルルガ讨伐训练	2000	黑狼鸟	350	铜のたまご、ガルルガコイン、クロオビチケット
ティガレックス讨伐训练	2000	轰龙	400	铜のたまご、レックスコイン、クロオビチケット
ディアブロス讨伐训练	3000	角龙	450	ディアブロコイン、フエールピッケル、タツジンチケット
グラビモス讨伐训练	3000	铠龙	500	グラビドコイン、フエールピッケル、タツジンチケット
キリン讨伐训练	3000	麒麟	550	フエールピッケル、マボロシコイン、タツジンチケット

上表需要注意的是黑狼鸟任务和麒麟任务。村长任务中黑狼鸟的出现条件是大怪鸟讨伐10只以上，而麒麟则是出现在村5星的随机任务“幻兽、キリン现る！”里，请注意搜集。此外，在讨伐这些怪物时，它们随机掉落的道具无论如何都固定为“回复药グレート”。虽然训练任务没有任何补给品，但是进入斗技场后依旧可以采集到相关道具，位置如右：

道具名	位置
回复药グレート x 3	左侧墙壁的橙色植物
支给品大タル爆弹 x 1	左方近处的栅栏下
携带シビレ罠 x 1	右方远处的栅栏下
小タル爆弹 x 3	右方近处的栅栏下

全武器完成斗技训练后，可以获得以下三个奖励：

名称	备注
爆弹のピアス	装填数 + 10
クロオビバッチ	勋章
黑带	称号

特别训练

特别训练任务初始时呈“？？？？”的状态，也就是不能选择的，只有在完成特定的斗技任务才能开启。

任务名	报酬	怪物名称	地点	获得GP值	出现条件
ドスガレオス讨伐训练	2000	沙龙王	沙漠（昼）	200	以全武器完成斗技训练中大怪鸟和桃毛兽王任务
ガノトトス讨伐训练	2000	水龙	密林（夜）	300	以全武器完成斗技训练中电龙和盾蟹任务
ショウゲンギザミ讨伐训练	2000	镰蟹	沼地（昼）	400	以全武器完成斗技训练中雪狮子和黑狼鸟任务
リオレウス讨伐训练	3000	雄火龙	森丘	500	以全武器完成斗技训练中轰龙和角龙任务
ラージャン讨伐训练	3000	金狮子	雪山（昼）	600	以全武器完成斗技训练中铠龙和麒麟任务，并在普通任务中讨伐或捕获一头金狮子

全武器完成特别训练后，能够取得奖励：

名称	备注
剑圣のピアス	剑术+10
タツジンバッチ	勋章
达人	称号

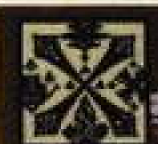
集团演习

集团演习分为演习クエスト和チャレンジクエスト两种，前者共有三个任务，分别如下：

任务名	酬金	地点	怪物名称	获得GP值	报酬	出现条件
イャンクック讨伐训练	900z	大斗技场	大怪鸟	150	生肉、こんがり肉、こんがり肉G、小金鱼	初期
ドスガレオス讨伐训练	2100z	沙漠（昼）	沙龙王	200	ドスガレコイン、冰结晶イチゴ、山菜组引换券	讨伐沙龙王5头以上
リオレイア讨伐训练	4200z	密林（昼）	雌火龙	350	リオコイン、钢のたまご、小金鱼、山菜组引换券	讨伐雌火龙10头以上

将以上任务完成后，能够取得奖励：

名称	备注
デンセツバッチ	勋章
教官	称号



探宝任务



讨伐怪物不再是第一目标，探宝任务很考验玩家对整体地图的掌握程度。和前作不同的是，即便单人也可以在本作接受探宝任务，以下列出全区域的稀有宝物入手方法。

雪山

名称	点数	获得方法
ドドブラリンゴ	1000	7区或8区的草丛中采集
ポッケクォーツ	1000	2区山崖或8区山顶采掘
ポッケ式雪だるま	1000	以“ブランゴの小雪玉”和“ブランゴの大雪玉”调和
古龙の泪	8000	3区高台的蛋堆中采集
ギアノスの秘玉	15000	从白速龙王剥取

密林

名称	点数	获得方法
解公望	1000	9区垂钓
クレオパピヨン	1000	10区捕虫
豪华なネコ王冠	2000	以“ネコ王冠の破片”和“欠けたネコ王冠”调和
ラオシャンメロン	9000	7区或8区的蛋堆中采集
怪鸟の秘玉	18000	从大怪鸟剥取，对怪鸟使用音爆弹也有一定几率获得

沙漠

名称	点数	获得方法
モノブローズ	1000	5区采集
セクメーアパール	1000	10区采掘
黄金ネコの宝剑	2000	以“柄の无い黄金の刃”和“刃のない黄金の柄”调和
古龙の化石	9000	10区的蛋堆中采集
盾蟹的秘玉	18000	从盾蟹剥取

沼地

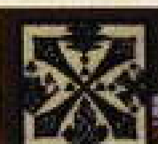
名称	点数	获得方法
ピッカエリンギ	1000	2区、3区、9区采集
ヨウキヒグラシ	1000	8区捕虫
王家のマカ古壶	3000	“底の无い古の壶”和“古のつぼ底”调和
ゲリョスイショウ	10000	9区采掘
桃毛兽の秘玉	20000	从桃毛兽王剥取

森丘

名称	点数	获得方法
ドス金鱼	1000	11区垂钓
ミナガルデナイト	1000	11区采掘
神秘の假面	3000	“穴の开いた奇面”和“奇面族の辉石”调和
雌火龙の秘玉	15000	从雌火龙尾剥取
火龙の秘玉	20000	从雄火龙尾剥取

火山

名称	点数	获得方法
バサルモモ	1000	2区、8区采集
オノノコバチ	1000	2区采集
文献【古龙生态】	1000	“破かれた古书”和“古书の切れ端”调和
メテオテスカトル	12000	8区采集
铠龙の秘玉	24000	从铠龙尾剥取



山菜爷全交换一览



当玩家身上携带有特定道具时，可以和任务地图里的山菜爷进行交换。山菜爷会根据你给予的道具而从两种道具中随机抽取一个反馈于玩家。下表显示全区域中可以跟山菜爷交换获得的道具，其中“交换道具1”的获得几率较大，“交换道具2”的获得几率较小。

雪山

山菜爷出现地区：4区

给予道具	交换道具1	交换道具2
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	雪山草	雪山草
もえないゴミ	雪山草	雪山草
コゲ鱼	雪山草	雪山草
コゲ肉	雪山草	雪山草
ネムリ草	雪山草	ホットドリンク
棒状の骨	雪山草	トウガラシ
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
龙骨【小】	ホットドリンク	ホットミート
投げナイフ	特产キノコキムチ	元气ドリンコ
黑真珠	こんがり鱼G	キラビートル
小金鱼	セッチャクロアリ	黄金ダンゴ
阳翔原珠	光虫	雷光虫
钓りカエル	解冰剂	セッチャクロアリ
红莲石	鬼人笛	回复笛
さびた板状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳
さびた块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
冰结晶イチゴ	ドキドキノコ	毒テングダケ
钢龙の尻尾	荣养剂グレート	荣养剂
キリンの雷尾	ドスヘラクレス	汉方药
ドスギアノスの爪	捕获用麻醉药	爆药
轰龙の牙	怪力の丸药	怪力の种
钢龙の爪	忍耐の丸药	忍耐の种
桃毛兽の牙	マンドラゴラ	サボテンの花
黑卷き角	强走药	狂走エキス
青怪鸟の鳞	こんがり肉G	こんがり肉
ドスイーオスの头	硬化笛	解毒笛
炎王龙の角	活力剂	クーラーミート
黑铠龙の头壳	いにしえの秘药	秘药
炎王龙の甲壳	生命の粉尘	生命の粉
黑狼鸟のたてがみ	マンドラゴラ	解毒药
カブレライト矿石	王族カナブン	ドスヘラクレス
ノヴァクリスタル	いにしえの秘药	生命の粉尘
古代鱼	千里眼の药	增强剂
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
ネコ毛の红玉	ドス大食いマグロ	大食いマグロ
巨大なクチバシ	鬼人药	マンドラゴラ
轰龙の上鳞	硬化药グレート	ホットミート
金狮子の锐牙	ランゴスタの坚壳	カンタロスの坚壳
ギアノスの尖爪	千里眼の药	解冰剂
岩蟹の坚甲	ランゴスタの薄羽	カンタロスの薄羽
银火龙の尻尾	鬼人药グレート	王族カナブン
桃毛兽の尖爪	硬化药	回复药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
电击Gチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
「マ」王チケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	雪山草	雪山草
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
パパコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	荣养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	荣养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力剂
山菜组引换券	硬化药	忍耐の种
山菜组引换券G	硬化药グレート	忍耐の丸药
铜の山菜组引换券	雪狮子の牙	雪狮子の牙
银の山菜组引换券	アルビノの中落ち	アルビノの中落ち
金の山菜组引换券	钢龙の宝玉	钢龙の宝玉

密林

山菜爷出现地区：营地上方的平台（需攀藤）

给予道具	交换道具1	交换道具2
飞龙の卵	回复药	回复药グレート
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
ツタの叶	特产キノコ	棒状の骨
マヒダケ	特产キノコ	カラ骨【小】
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
サシミウオ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
眠鱼	龙骨【小】	なぞの头骨
クモの巢	カラ骨【小】	カラ骨【大】
雷光虫	大きな骨	とがった爪
女王虫の尻尾	麻痹袋	なぞの头骨
ヤマイモムシ	とがった爪	棒状の骨
ハリマグロ	兽骨	カラ骨【大】
忍耐の种	カラ骨【小】	なぞの头骨
マタタビ	なぞの骨	棒状の骨
水光原珠	龙骨【中】	ガウシカの毛皮
特产キノコキムチ	龙骨【小】	大きな骨
アロダンゴ	ファンゴの毛皮	カラ骨【小】
カジキマグロ	黑真珠	鱼龙の牙
修罗原珠	龙骨【大】	雷光エキス
キラビートル	ギアノスの皮	ファンゴの毛皮
さびた小さな块	蛇龙の皮	缟模样の皮
さびた棒状の块	ドスランポスの皮	ドスゲネポスの皮
盾蟹の小壳	ギアノスの鳞	ランポスの鳞
翠水龙のヒレ	ゲネポスの皮	水龙の鳞
尖ったクチバシ	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
大猪の牙	ブランゴの毛	大猪の皮
ファンゴの头	ランゴスタの羽	カンタロスの羽
镰蟹の脚	ゴム质の皮	水龙のヒレ
雪狮子の尻尾	雪狮子の毛	盾蟹の甲壳
炎妃龙の尻尾	炎妃龙の角	铠龙の甲壳
老山龙の大爪	老山龙の鳞	エビの小壳
モスの苔皮	ケルビの皮	ランポスの皮
毒怪鸟の头	プヨプヨした皮	カンタロスの甲壳
角龙の尻尾	一角龙の甲壳	真红の角
霞龙の爪	岩龙の甲壳	轰龙の爪
奇面王の遗产	电气袋	麻痹袋
翠水龙の上ヒレ	イーオスの上皮	砂龙の上鳞
ランポスの上鳞	上质な毛皮	イーオスの皮
青怪鸟の上鳞	ブランゴの刚毛	ゲネポスの上鳞
银火龙の上鳞	ゴム质の上皮	イーオスの上皮
金狮子の尻尾	炎の龙鳞	狱炎石
老山龙の红玉	古龙の血	龙玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨

ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ）王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪　の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の鬣
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	强走药	こんがり肉
山菜组引换券G	强走药グレート	こんがり肉G
铜の山菜组引换券	极彩色の毛	极彩色の毛
银の山菜组引换券	雌火龙の逆鳞	雌火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	雌火龙の红玉	雌火龙の红玉

沙漠

山菜爷出现地区：8区

给予道具	交换道具1	交换道具2
草食龙の卵	回复药	回复药グレート
虫の死骸	热带イチゴ	热带イチゴ
もえないゴミ	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ鱼	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ肉	热带イチゴ	热带イチゴ
火药草	热带イチゴ	冰结晶
サボテンの花	热带イチゴ	冰结晶
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
タルの盖	マカライト矿石	水光原珠
奇面族のお宝	水光原珠	マカライト矿石
龙骨【中】	大地の结晶	铁矿石
龙骨【小】	冰结晶	铁矿石
カクバッタ	圆盘石	铁矿石
なぞの骨	石ころ	圆盘石
眠鱼	铁矿石	圆盘石
落阳草	圆盘石	石ころ
げどく草	石ころ	圆盘石
なぞの头骨	铁矿石	圆盘石
抗菌石	水光原珠	水光原珠
マンドラゴラ	大地の结晶	マカライト矿石
冰结晶イチゴ	大地の结晶	マカライト矿石
蛇龙の头	铁矿石	圆盘石
ランゴスタの甲壳	大地の结晶	マカライト矿石
さびた大きな块	マカライト矿石	铠石
さびた小さな块	マカライト矿石	铠石
マグダンゴ	铁矿石	マカライト矿石
炎王龙のたてがみ	铠玉	上铠玉
黑角龙の背甲	铠玉	铠石
ドスゲネポスの头	マカライト矿石	大地の结晶
肉球のスタンプ	水光原珠	阳翔原珠
黑角龙の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
老山龙の角	マカライト矿石	红莲石
黑狼鸟の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
岩蟹の尖爪	マカライト矿石	红莲石
桃毛兽の爪	大地の结晶	マカライト矿石
镰蟹の镁	阳翔原珠	マカライト矿石
轰龙の头壳	マカライト矿石	水光原珠
ドスギアノスの头	水光原珠	大地の结晶
炎龙の爪	红莲石	修罗原珠
奇面王の遗产	铠玉	上铠玉
翠水龙の上鳞	阳翔原珠	琉璃原珠
炎王龙の尖角	カブレライト矿石	ユニオン矿石
轰龙の锐牙	红莲石	ライトクリスタル
ギアノスの上鳞	マカライト矿石	ドラグライト矿石
老山龙の苍角	狱炎石	ノヴァクリスタル
怪鸟の上鳞	ドラグライト矿石	铠玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	铠玉	铠玉
神龙苔	上铠玉	上铠玉
龙木	铠玉	铠玉
神龙木	上铠玉	上铠玉
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ）王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	热带イチゴ	热带イチゴ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	圆盘石	石ころ
ババコイン	铁矿石	圆盘石
アルビノコイン	水光原珠	冰结晶
ダイミョウコイン	大地の结晶	铁矿石
ドドブラコイン	冰结晶	大地の结晶
ガルルガコイン	マカライト矿石	铠石
レックスコイン	水光原珠	マカライト矿石
ディアブロコイン	マカライト矿石	水光原珠
グラビドコイン	阳翔原珠	红莲石
マボロシコイン	水光原珠	ライトクリスタル
ドスガレコイン	铁矿石	圆盘石
ガノスコイン	大地の结晶	铁矿石
ショウグンコイン	阳翔原珠	黑真珠
リオコイン	マカライト矿石	阳翔原珠
キンピカコイン	修罗原珠	红莲石
山菜组引换券	鬼人药	怪力の种
山菜组引换券G	鬼人药グレート	怪力の丸药
铜の山菜组引换券	水龙のヒレ	水龙のヒレ
银の山菜组引换券	モノブロスハート	モノブロスハート
金の山菜组引换券	炎龙の宝玉	炎龙の宝玉

沼地

山菜爷出现地区：营地

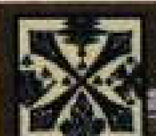
给予道具	交换道具1	交换道具2
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
白水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
毒テングダケ	特产キノコ	ホットドリンク
コンガの毛	特产キノコ	解毒药
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
なぞの骨	げどく草	药草
眠鱼	ニトロダケ	ドキドキノコ
怪鸟の鳞	爆药	解毒药
落し物の伞	大食いマグロ	狂走エキス
ツチハチノコ	カクサンの实	忍耐の种
龙骨【小】	クーラードリンク	クーラーミート
圆盘石	解毒药	ドキドキノコ
カクサンデメキン	不死虫	抗菌石
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
钓りバッタ	アオキノコ	にが虫
ペイントの实	ネンチャク草	火药草
特产キノコキムチ	ドキドキノコ	毒テングダケ
黄金ダンゴ	忍耐の种	硬化药
さびた棒状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳

きびた板状の块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
奇面族のお宝	セッチャクロアリ	增强剂
ドラグライト矿石	ドスヘラクレス	キラビートル
ライトクリスタル	光虫	セッチャクロアリ
镰蟹の小壳	怪力の种	捕获用麻醉药
极彩色の毛	荣养剂グレート	荣养剂
ドスランポスの头	回复药グレート	キラビートル
霞龙の尻尾	鬼人药グレート	ホットミート
雪狮子の牙	キラビートル	回复笛
ねじれた角	鬼人药	鬼人药グレート
ガウシカの角	こんがり肉	生焼け肉
炎王龙の尻尾	活力剂	クーラーミート
苍火龙の尻尾	カンタロスの甲壳	ランゴスタの甲壳
角龙の牙	千里眼の药	汉方药
カンタロスの头	解毒笛	鬼人笛
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
琉璃原珠	こんがり肉G	狂走エキス
镰蟹の尖爪	こんがり鱼G	こんがり鱼
霞龙の尖角	カンタロスの坚壳	ランゴスタの坚壳
银火龙の翼	カンタロスの薄羽	ランゴスタの薄羽
エビの大壳	鬼人药グレート	王族カナブン
金狮子の尖爪	强走药	强走药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
电击Gチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
「マ」王チケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	荣养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	荣养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力药
山菜组引换券	荣养剂	回复药
山菜组引换券G	荣养剂グレート	回复药グレート
铜の山菜组引换券	ライトクリスタル	ライトクリスタル
银の山菜组引换券	铠龙の头壳	铠龙の头壳
金の山菜组引换券	霞龙の宝玉	霞龙の宝玉

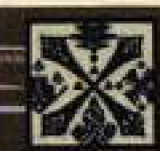
森丘

山菜爷出现地区：7区

给予道具	交换道具1	交换道具2
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
はじけクルミ	特产キノコ	棒状の骨
圆盘石	特产キノコ	棒状の骨
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
爆药	カラ骨【大】	カラ骨【小】
はじけイワシ	なぞの头骨	棒状の骨
毒テングダケ	カラ骨【小】	なぞの头骨
マンドラゴラ	龙骨【小】	なぞの头骨
セッチャクロアリ	とがった爪	ガウシカの毛皮
大地の结晶	龙骨【小】	大きな骨
特产キノコキムチ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
奇面族のお宝	ファンゴの毛皮	ギアノスの皮
バクレツアロワナ	とがった爪	棒状の骨
水光原珠	ランポスの鳞	ケルビの角
怪力の种	とがった爪	カラ骨【大】
ハレツアロワナ	カラ骨【大】	龙骨【小】
火药草	なぞの头骨	なぞの骨
きびた块	蛇龙の皮	缟模样の皮
きびた大きな块	ドスギアノスの皮	ドスイーオスの皮
ハリの实	なぞの骨	棒状の骨
火龙の尻尾	镰蟹の甲壳	イーオスの鳞
ドスランポスの爪	ゲネポスの皮	ランゴスタの羽
火龙の翼膜	樱火龙の鳞	轰龙の甲壳
霞龙の皮	上龙骨	古龙骨
霞龙の角	炎龙の翼膜	キリンの皮
镰蟹の爪	轰龙の鳞	黑狼鸟の甲壳
黑狼鸟の耳	怪鸟の耳	怪鸟の翼膜
钢龙の角	钢龙の甲壳	钢の龙鳞
轰龙の尻尾	水龙のヒレ	雪狮子の鬣
岩龙の翼	龙头壳	ドスイーオスの皮
铠龙の头壳	雌火龙の甲壳	雌火龙の棘
苍火龙の翼	一角龙の背甲	火龙の骨髓
ネコ毛の红玉	ファンゴの毛皮	怪鸟の鳞
古代鱼	龙骨【大】	雷光エキス
奇面王の遗产	火炎袋	毒袋
霸龙の尻尾	老山龙の苍甲壳	火龙の延髓
苍火龙の上鳞	猛毒袋	黑铠龙の甲壳
怪鸟の坚壳	ゲネポスの上皮	カンタロスの薄羽
ランポスの尖爪	雌火龙の鳞	火龙の鳞
黑角龙の坚甲	坚牢な骨	桃毛兽の刚毛
立派なクチバシ	大猪の硬い皮	ギアノスの上皮
黄金の毛	爆炎袋	坚龙骨
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
电击Gチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
「マ」王チケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の鬣
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンピカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	秘药	生命の粉
山菜组引换券G	いにしえの秘药	生命の粉尘
铜の山菜组引换券	上龙骨	上龙骨
银の山菜组引换券	火龙の逆鳞	火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	火龙の红玉	火龙の红玉
金の山菜组引换券	霞龙の宝玉	霞龙の宝玉



配装相关及推荐



本作新加入了装饰品系统，即通过在武器和防具上镶嵌附带技能点数的装饰珠配合发动技能。由于装饰珠的存在，本作中的配装已没有一代那么讲究。套装可以通过珠子的技能点打消某些负面技能，并配出复数个强力技能，真正做到美观与实用并重。虽然这从某种程度而言让防具的可研究度下降，不过也并不表示混装就此退役，优秀的混装依然存在。下面就为各位推荐几套（名匠珠由于要占三个嵌孔，所以特别注明）：

入门向

ランポスヘルム
ランポスメイル
ランポスアーム
ハイドベルト
ゲネポスグリーヴ
附加：研磨珠×2
防御力：100
发动技能：气绝确率半减、高速剥取、采取、砥石使用高速化



ハイメタヘルム
クックメイル
クックアーム
クックフォールド
クックグリーヴ
附加：攻击珠×1、体力珠×3
防御力：116
发动技能：体力＋30、攻击力UP【小】

ランポスヘルム
ハンターレジスト
バトルガード
ハンターコート
ハンターレギンス
附加：千里珠×1
防御力：48
发动技能：千里眼、通常弹・连射矢威力UP



武器：强弹珠×1
イエローピアス
ガノスレジスト
ガノスガード
ハンターコート
ガノスレギンス
附加：强弹珠×6
防御力：77
发动技能：ランナー、通常弹・连射矢威力UP

ザザミヘルム
スティールメイル
ザザミアーム
スティールベルト
ザザミグリーヴ
附加：防御珠×3
防御力：158
发动技能：防御性能＋1、防御＋20



上级向

武器：研磨珠×1
ギザミSヘルム
ギザミUメイル
ギザミUアーム
（名匠珠×1）
ギザミSフォールド
ギザミSグリーヴ
附加：名人珠×2、研磨珠×4
防御力：302
发动技能：业物、斩味水平＋1、砥石使用高速化、见切＋1

ドラゴンSヘシド
ギザミSメイル
ギザミSアーム
ドラゴンSスパイン
ドラゴンSフシト
（名匠珠×1）
附加：匠珠×2、剑豪珠×1
防御力：333
发动技能：业物、心眼、斩味水平＋1

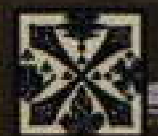


武器：研磨珠×1
剑圣のピアス
スティールUメイル
金刚・霸【笼手】
カイザーSフォールド
カイザーSグリーヴ
附加：研磨珠×4
防御力：280
发动技能：心眼、挡格性能＋1、见切＋1、砥石使用高速化

スカルフェイス
アカムトウルンテ
アカムトサクンペ
カイザーSフォールド
ザザミUグリーヴ
（名匠珠×1）
附加：研磨珠×5
防御力：：288
发动技能：见切＋2、斩味水平＋1、砥石使用高速化

武器：研磨珠×1
ガルルガフェイク
リオソウルUメイル
リオソウルUアーム
リオソウルUコイル
カイザーSグリーヴ
附加：名人珠×1、研磨珠×4
防御力：273
发动技能：高级耳栓、见切＋2、砥石使用高速化






锈块及太古块的鉴定

和一代不同，本作中的锈块和太古块从挖到的那时起就能确定武器的种类。

下面以“太古の小さな块”举例，告诉大家怎么最快得到超强龙属性双剑“封龙剑【超绝一门】”。

1.玩家必须要有一个“太古の小さな块”，然后还需要太古块若干，类型不限，不过数量越多越是省事。假设玩家有包含“太古の小さな块”在内共7个太古块，先存档。

2.到武器店将7个太古块，都进行鉴定，假设第6个太古块鉴定出了“凄く风化したXX”武器，好，提取存档。

3.再次来到武器店，继续对太古块进行鉴定，但是这次需要注意，先鉴定5个其他太古块，再鉴定“太古の小さな块”，即将“太古の小さな块”的鉴定安排在第6个，这样就必定能得到“凄く风化した双剑”了。(此条根据第二步决定，如果第二步是第5个鉴定出凄系武器，那么这一步也要在第5个鉴定“太古の小さな块”。)

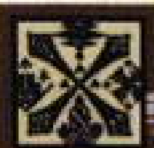
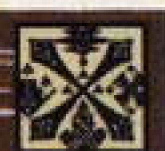
4.使用素材强化“凄く风化した双剑”，最终可得到“封龙剑【超绝一门】”。

以上可以说是最快得到“凄く风化した双剑”的方法，但缺点在于为了鉴定出该武器，需要牺牲前面的5个太古块。不过如果玩家掌握了如下规律，则可以避免这种情况——即当若干个太古块并列时，假设第6个太古块的可以鉴定出“凄く风化したXX”

武器类别	锈块	太古块
大剑	さびた板状の块	太古の板状の块
片手剑	さびた小さな块	－
双剑	－	太古の小さな块
大锤	さびた大きな块	太古の大きな块
长枪	さびた棒状の块	太古の棒状の块
弩	さびた块	太古の块

的武器，那么只要玩家完成一个任务，那么此后可以鉴定出“凄く风化したXX”武器的序号就是5，如果完成两个，就是4……依此类推。如果连续完成了5（6－1）次任务，那么下次鉴定时，必定第1个就是“凄く风化したXX”了！

以上两种方法存在一个共同问题，假设这7个太古块都没有能鉴定出“凄く风化したXX”武器该怎么办？那么就要利用刷任务的方法让这些太古块都改变自身属性，为了更加省力，最好一次改完，这样就必须刷7次任务，就可以确保这些太古块完全被刷新。这时再去鉴定，就有很大几率鉴定出“凄く风化したXX”类武器了，此后可套用前面介绍的两种方法。当然如果还是没有，就继续反复刷，直到出现为止。

怪物捕获心得

除了必须要将怪物杀死的讨伐任务外，玩家可以通过陷阱和麻醉玉来捕获濒死的怪物，省时省力。大多数怪物濒死时的表现是瘸腿，除此之外也有其他征兆，统计如下：

怪物	征兆
速龙王系	频繁换区
大怪鸟	瘸腿，并且收起圆环装的耳朵
毒怪鸟	瘸腿，易怒
黑狼鸟	瘸腿
沙龙王	瘸腿，背鳍下垂
一角龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
双角龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
电龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
轰龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
水龙	背鳍下垂

怪物	征兆
火龙系列	瘸腿
岩龙	瘸腿，或破胸一层后再略加攻击
铠龙	瘸腿，或破胸二层后再略加攻击
盾蟹	口吐黑泡
镰蟹	口吐黑泡，同时会将钳子收起
桃毛兽王	瘸腿，易怒
雪狮子	瘸腿
金狮子	攻击一下就会发怒，发怒的明显特征就是竖起背上金色的长毛

59辑攻略勘误

波凯农场漏掉采掘ポイント＋3，其出现条件为完成集会所6星紧急任务“接近！ラオシャンロン”，可以采掘的道具如下：ドラグライト矿石、カブレライト矿石、マカライト矿石、坚铠玉、ユニオン矿石、虹色矿石、ノヴァクリスタル、琉璃原珠。

集会所8星黑龙任务出现条件：训练所全任务全武器完成。

集会所8星红黑龙任务出现条件：全古龙讨伐10头以上，古龙包括：老山龙（含岩山龙）、钢龙、霞龙、炎妃龙、炎王龙、麒鳞、黑龙。

调和表第25项应为：

编号	调和道具	素材1	素材2	成功率	结果	物品效果
25	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	85%	1	一定时间内解暑，耐力少量回复

利用xGameZone来上网联机吧



因为《MHP2》的发售，联机平台KAI也再次火爆，每天的平均在线人数都在千人左右，这些玩家几乎都在联机《MHP2》。即便身边没有朋友，这些玩家也可以借助这样的第三方联机平台一起上网合作狩猎，对于《MHP2》这样非常强调合作性的游戏而言，这是何等的乐事。关于如何上KAI联机，在《掌机王SP》34辑以及《PSP专辑2》上LIKY都已经为大家做过非常详细的介绍，这里就不再赘述了，不过为了照顾那些没有买到书的玩家，LIKY将这个教程也放在了levelup网站上(http://gl.levelup.cn/special/game/mhp2/index1/kai.html)，有问题的玩家也可以去网上查阅。



下面要给大家介绍的是另一个PSP联机平台——xGameZone，这是一个2006年涌现出来的新的联机平台，由一个香港小组开发，是专门对应PSP的第三方联机平台，它不仅界面友好（全中文界面），稳定性也很高，加上这里聚集的玩家基本都来自香港、台湾以及大陆，玩家间的交流更加便利。所以，这个平台更值得向大家推荐。目前xGameZone平均每天的在线人数都在200人以上，最热门的联机游戏当然也是《MHP2》，下面就来教大家如何利用xGameZone来网战《MHP2》。

联机条件

首先你家里必须要有电脑以及宽带上网的条件，然后还要买一块无线网卡，xGameZone对网卡的要求与KAI的差不多，这里推荐大家购买国内很常见的“神卡”，与神卡采用同样芯片的“WiFi Link”、“WiFi Max”等网卡也在推荐之列。



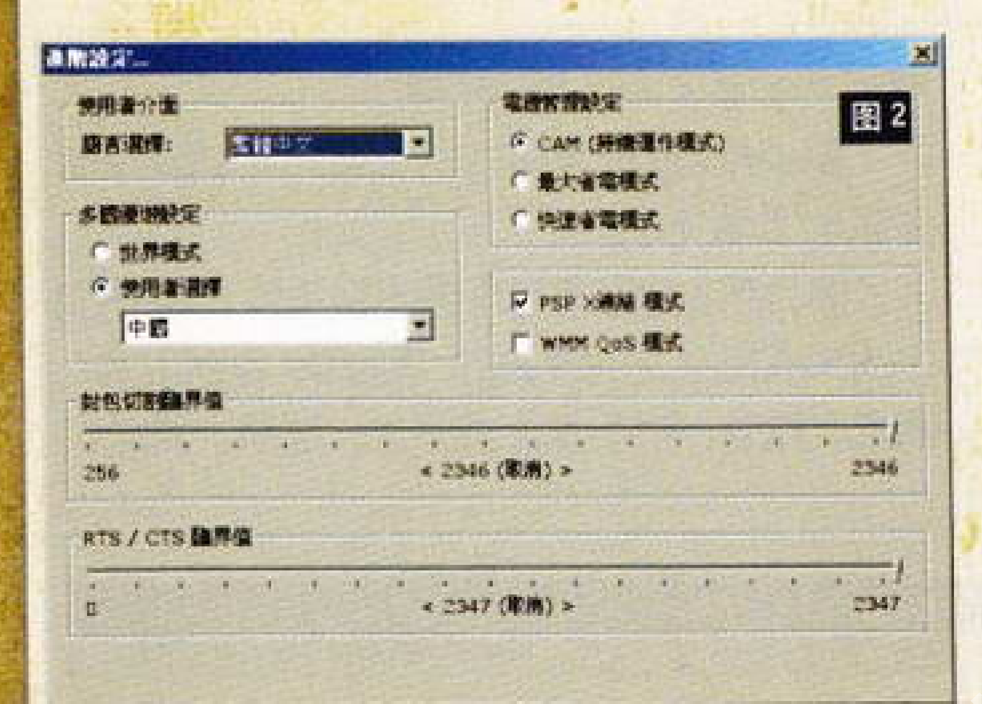
▲神卡

网卡驱动安装及配置

首先到网上下载“神卡”最新驱动（下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/mash/soft/ZD1211B.zip），解压后双击安装，然后将神卡插入电脑的USB口，一路安装完成后，你会看到你的电脑窗口右下角出现无线网络的连接图标和“ZDWlan”管理程序的图标（如图1）。双击该图标出现管理程序的主界面，确定右上角的下拉菜单为“无线网路卡”模式。然后选择“更多的设定”，将连接类型设定为“电脑到电脑模式”，其他默认便可，然后选择“进阶设定”，勾选“PSP X连接模式”（如图2）。



在“控制面板”中选择“网络连接”，应该可以看到两个连接，一个“本地连接”，一个“无线网络连接”，“本地连接”是你的电脑连上互联网的连接，而“无线网络连接”就是“神卡”的连接。



在“无线网络连接”上面点鼠标右键，选择属性，在“常规”选项卡下，双击“Internet协议(TCP/IP)”，将IP地址设定为“192.168.0.1”（如果出现提示说该地址被占用，就将“0”改为其他数字，符合“192.168.x.1”都可以，x为任意数值），子网掩码设定为“255.255.255.0”。（如图3）之后按“确定”退出。

接下来在“本地连接”的图标上点鼠标右键，选择属性，在“高级”选项卡下，将两个关于Internet连接共享的选项勾选，之后按“确定”退出。

图3

PSP端设置

在PSP系统菜单中将点对点连接方式设置为“自动”(Network Settings—Ad Hoc Mode—Automatic)，然后打开PSP的Wi-Fi开关。

xGameZone的安装及配置



完成网卡安装及配置后，我们要进行xGameZone的安装。首先大家要登录xGameZone的官方网站（http://www.playxgame.com/）注册一个账号，接下来下载xGameZone的客户端软件并安装（在主页选择“档案下载”），安装完毕后运行xGameZone，首先出现的是系统更新以及公告窗口，程序每次启动时都会自动检查更新。按下“确定”后出现登录窗口，注意第一个下拉菜单是选择接入的服务器，由于简繁体显示问题可能会出现乱码，一般按默认的选择便可，下面两项是填入自己之前注册的用户名和密码，完成后点击“进入”，如果正确无误就会进入到xGameZone的主界面了（如图4）。



图4

主界面下，最左边是游戏房间列表，点击绿色向右箭头可以进入，里面也根据游戏分了不同的房间。中央上部是子房间列表，下部是聊天窗口。最右边是在线玩家列表。

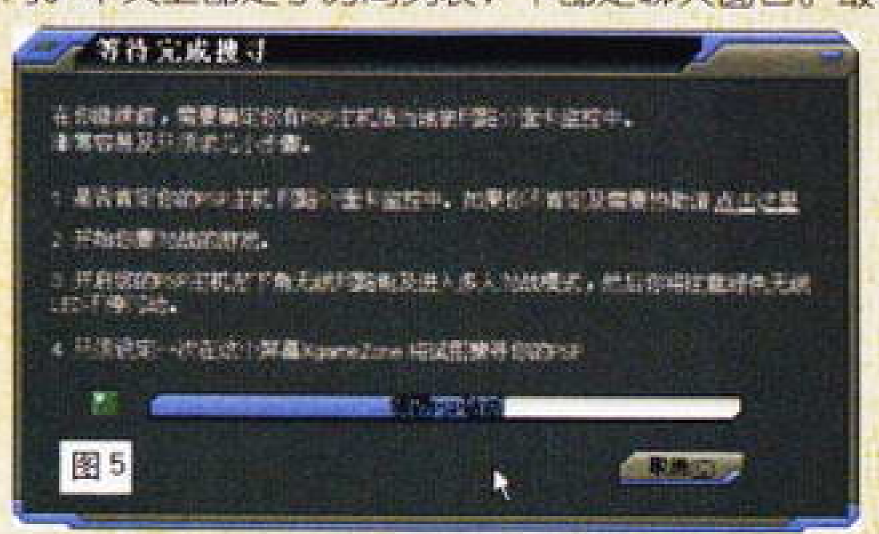


图5

首先我们还是要来进行一番设置，点最上方的图标，进入“PSP引擎设定”，选择“搜寻PSP”，第一步是选择无线网卡，在下拉菜单中选择“神卡”，确定后电脑开始搜索。根据画面上的提示，此时你必须让小P发射无线信号以便电脑能找到（如图5），进入《MHP2》的在线集会所（在集会所门前按×键进入），PSP绿色的无线信号灯开始闪烁，当电脑成功搜索到小P后，窗口中的绿色小灯会闪烁，并且显示小P的物理地址。这样xGameZone与PSP算是连接成功了（如图6）。

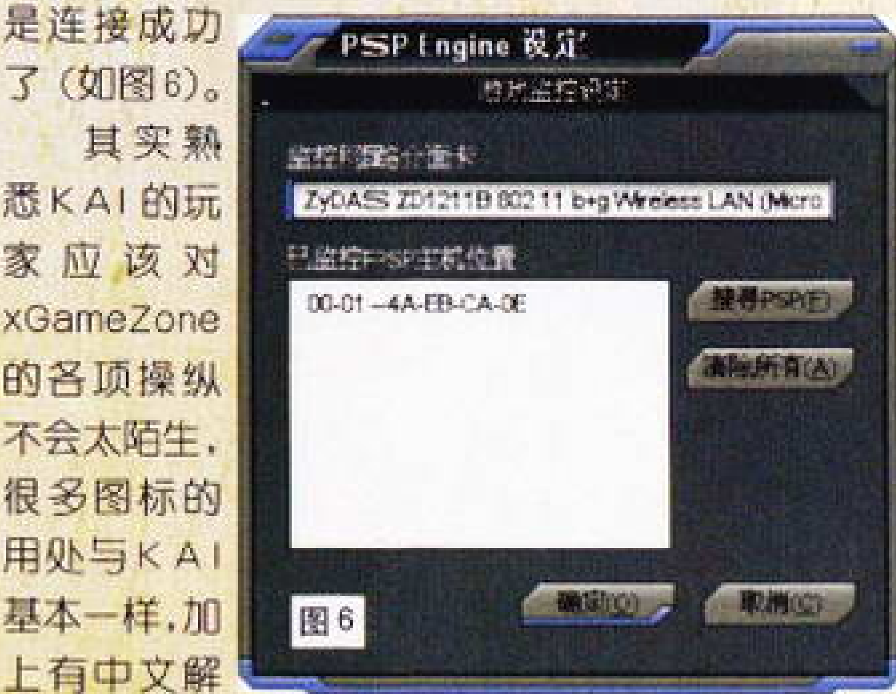


图6

其实熟悉KAI的玩家应该对xGameZone的各项操纵不会太陌生，很多图标的用处与KAI基本一样，加上有中文解说，使用起来应该不会太难。需要说明的是，开设自己的房间是直接在中央的房间列表中点击“Host”，加入别人房间选择“Join”。另外，当进入房间准备与人联机时。左下角“现时你的PSP主机状态”一定要选择“进入游戏”，这样连接才会建立，然后注意看右边的3个绿灯，当3个灯全部亮起并同步闪烁时，表示连接已经建立好，此时才能正常联机（如图7）。

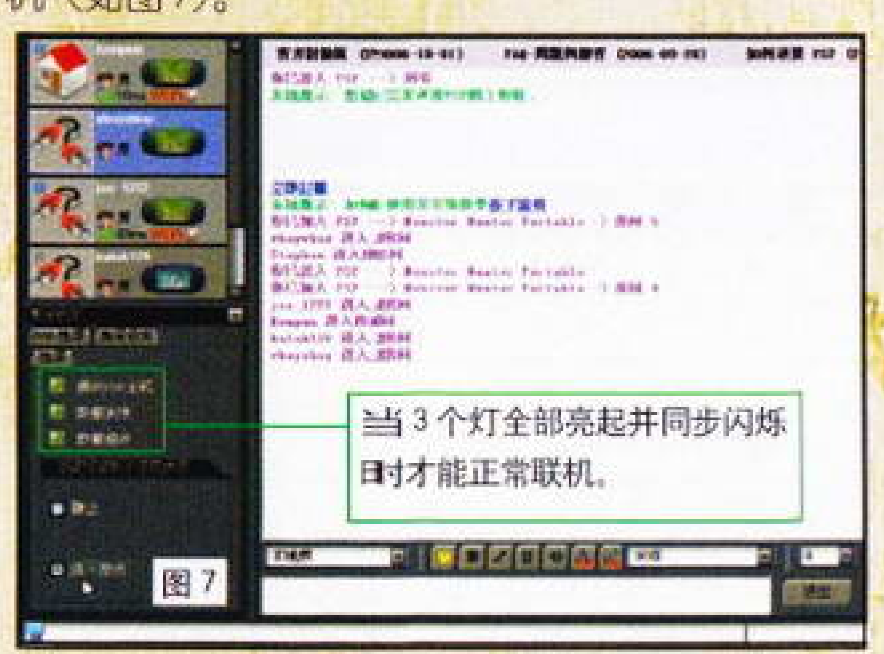


图7

需要注意的问题

如果你的电脑是直接通过ADSL连上互联网的，按照xGameZone原始默认的设置就OK；如果你的电脑是通过路由器方式上网，很可能会有端口映射问题而导致连接不通，此时必须要经过一番设置，目的是将端口映射到外部。一种是通过开启路由器、PC的UPnP服务来自动映射端口，另一种就是在路由器设置中手动添加端口。xGameZone的端口在连接设置界面可以看到（如图8），端口被称为“游戏连接埠”。关于端口映射的问题解决，官方网站的教程也有提及，有疑问的玩家可以参看。



图8

根据LIKY的感受，xGameZone的稳定性要比KAI高，而且不存在聊天乱码的问题，简体、繁体以及英文都能正常显示，是一个很不错的平台，不过最近因为更换了服务器，导致一部分玩家无法登陆，希望官方能够尽快解决吧。



这次的《超级机器人大战W》在很多素材上都沿用了GBA版的《超级机器人大战J》，特别是CUT IN的精细程度方面，《W》中全新加入的CUT IN要比沿用自《J》的CUT IN高出很多，差别非常明显。希望在不久的将来，我们能够在NDS上看到一款真正意义上的全新《机战》作品吧！

文 御影丽佳　编 雷伊　美编 紫枫

NDS 超级机器人大战W
スーパーロボット大战W
◆Banpresto◆S・RPG◆2007年3月1日◆日版
◆1人◆512M◆5800日元◆无对应周边

关于二周目

二周目和一周目一共有4关不同，分别是第12话"'舰长'は君だ！'教授'は谁だ！"；第13话"友情のファニーアニマルズ！"；第32话"决意のパートタイムジョブ"和最终话"终わり无き旅路"。这4话中的前3话和一周目都只有剧情不同而已，敌人基本配置是一样的，只有最终话有点小改动，下面把这话攻略单独放出。另外，二周目是强制进入这四话的，三周目的时候则可以自由选择。



最终话 终わり无き旅路

我方配置： 自选部队

敌方配置： オーブス×9，リース×6，ストマ×6，アルムストラ・フィーニス×3，アルムアルクス・フィーニス×5，スキエンティア，サピエンティア

要点： 敌人的配置与数量和一周目是完全一样的。思路也是完全一样，地图炮解决问题。只是最终BOSS换成了大叔，能力也稍微强了点。半血的时候还会回复一次，集中好火力还是可以一回合打掉的，不过最好脱力一下。另外每一周目完结可以选择敌人改造加3段，如果选择了话这个BOSS就会变得非常硬，做好持久战准备。

合体技一览

名称	必要机体
ダブルゲキガンフレア	エステバリス・アキト+エステバリス・ガイ
フォーメーションアタック・格斗	エステバリス・リョーコ+エステバリス・ヒカル+エステバリス・イズミ
フォーメーションアタック・射击	エステバリス・リョーコ+エステバリス・ヒカル+エステバリス・イズミ
风龙・雷龙アサルト	风龙+雷龙
炎龙・冰龙アサルト	炎龙+冰龙
光龙・暗龙アサルト	光龙+暗龙
マキシマムトウロン	强龙神+幻龙神
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルバーニングファイアー	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルロケットパンチ	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ファイナルダイナミックスペシャル	マジンカイザーKS+真・ゲッター1+グレートマジンガー
ダイナミックダブルインパクト	マジンカイザー+真・ゲッター1
プロトンキャノン・フォーカス	ヴァルホーク+ヴァルストーク
ダブル・ボルテッカ	任意テッカマン2机
トリプル・ボルテッカ	テッカマンベスナー+テッカマンイーベル+テッカマンゾマー
ダブル・ランサーコンビネーション	テッカマンブレード+テッカマンアキ
ダブル・リアクターボルテッカ	テッカマンブレード+テッカマンイーベル
コンビネーション・アサルト	フリーダムガンダム+ジャスティスガンダム
コンビネーション・ソード	フリーダムガンダムM+ジャスティスガンダムM

ウルズ・ストライク	ARX-7アーバレスト+M9ガーンズバック+M9ガーンズバック
超龙神·击龙神アサルト	超龙神+击龙神
ダブルフェルミオン炮	ソルテッカマン1号机改+ソルテッカマン2号机
アストレイ·ダブルブレード	ブルーフレームセカンドLL+パワードレッド

隐藏机体、人物与武装获得方法

アルストロメリア（元一朗）&エステバリスIIアカツキ（アカツキ）

1.第24话"それぞれの'自分らしくて'"中、击破かぐらづき。
2.第46话"新しい时代の始まりに"过关后加入。

デュエルガンダムAS（イザーク）

1.第43话"记忆の底から"过关后选择"火星の后继者を追う"路线。
2.第46话"新しい时代の始まりに"让ディアッカ和イザーク战斗并说得。
3.第51话"进んだ道の先"过关后加入。

ソードカラミティ（エド）

1.第42话"晓の闪光"中让ロウ说得エド。
2.第49话"战いの海に勇气の帆を"过关后选择PLANT路线。
3.第59话"憎恶と运命の螺旋"中让ロウ说得エド后加入。



ブリッツガンダム（ニコル）

1.将所有ブリッツガンダム出现的关中的ブリッツガンダム全部击坠。
2.第35话"热砂に吹く风"中，在剧情事件发生前击坠ラゴウ。
3.第42话"晓の闪光"中让キラ和アスラン说得后加入。

ボン太くん

1.ボン太くん强制出击的关使它的击坠数超过10。
2.第46话"新しい时代の始まりに"过关后加入。

赤い一击（アストレイパワードレッド追加武装）

1.第49话"战いの海に勇气の帆を"过关后选择PLANT路线。
2.第51话"进んだ道の先"中让ロウ击坠リジェネレイト后追加。

ハイペリオン（カナード）

1.第49话"战いの海に勇气の帆を"过关后选择PLANT路线。
2.第59话"憎恶と运命の螺旋"中将ハイペリオン1号机的HP打到50%以下。
3."憎恶と运命の螺旋"中让キラ和カナード战斗。
4."憎恶と运命の螺旋"中让プレア击坠ハイペリオン1号机。
5.第52话"歪んだ太阳"中增援我方，过关后加入。

ストライクルージュIWSP

1.カガリ强制出击的关使她的击坠数超过10。
2.第46话"新しい时代の始まりに"过关后加入。

EDFソリッドアーマー

1.阳子强制出击的关使她的击坠数超过10。
2.第46话"新しい时代の始まりに"过关后加入。

美雪

1.美雪强制出击的关使她的击坠数超过10。
2.第46话"新しい时代の始まりに"过关后加入。



秘技

PSP 怪物猎人 携带版 2nd

日版 游戏原名 モンスターハンター ポータブル 2nd

◆高效率赚取农场点数

相信大家都知道农场点数的用途，快速获得这些点数能给玩家带来很多好处。举个简单的例子，请务必搞一套带采取和高速采集和剥取技能的装备，带足镐头和虫网后去集会所接HR4在密林杀两头蓝速龙王的任务。密林4区有一个矿点和捡贝壳的点，接着进入3区抓虫，这里能很大几率挖到黄金虫，1000精算点一个，另外在通往2区的入口附近也有矿点，此矿点除了能挖到黄金石碎片外，还能挖到黄金石块，1000精算点一个。在10区还各有一个贝壳点和捕虫点。密林很多区域内都有蘑菇采集点，在G级任务中有很高几率采到严选的蘑菇，500精算点一个，非常值钱。如果RP（人品）好的话，一趟任务下来可以赚5000～10000点的农场点数。当然在其他任务中也能高效率地获得农场点数，比如去火山6区搬火药岩、在沙漠中搬食肉龙的蛋、在沼泽洞穴中挖白水晶的原石等，这些玩家们都可以自己去摸索下。

◆厚道的战斗街补给箱

如果接到战斗街任务的话，比如打锈钢龙或岩蟹的任务时，先别急着奔赴战场，先去战斗街大本营右边的箱子处搜索下，就能找到诸如补给用秘药、大回复药、支给用大爆弹和支给用打上爆弹等物品，这些物品对于战斗来说无疑是非常有利的。

◆复制大法

这个方法想必老玩家都知道，那就是利用集会所联机来进行物品复制。由于稀有度等级1～3的物品都可以送给别人，所以就要利用这个特点来进行复制。首先A、B两名玩家进入集会所，在里面将A玩家身上的东西送给B玩家，能给的都给，然后A不保存直接退出游戏再进入游戏，这时会发现A身上或箱子里的物品还依然存在。利用此方法可以复制一些消耗比较大的素材，比如光虫、生肉等。



NDS 许愿屋 天使的记忆

日版 游戏原名 ウィッシュルーム 天使の记忆

◆特别的结局场面

从游戏开始到结束都没有GAME OVER过一次，然后重新进入游戏就能见到特别的结局场景了。

PSP 美版

纽约街头教父 制霸之道

游戏原名 Def Jam: Fight for NY: The Takeover

◆隐藏音乐

在主菜单中找到“Extras”选项，进入后输入密码便可以开启隐藏音乐了。

密码	开启音乐
LOYALTY	After Hours
MILITAIN	Anything Goes
BIGBOI	Bust
CHOPPER	Blindside
CHOCOCITY	Comp
AKIRA	Dragon House
PLATINUMB	Get it Now
GHOSTSHELL	Koto
GONBETRUBL	Lil Bro
KIRKJONES	Man Up
RESPECT	Move!
POWER	Original Gangster
ULTRAMAG	Poppa Large
SIEZE	Sieze the day
CARTAGENA	Take a look at my life
PUMP	Walk with Me

◆奖励点数

在主菜单中找到“Extras”选项，进入后输入密码便可以获得相应的奖励点数。



密码	效果
REALSTUFF	获得100点奖励点数
GOUNDRGRND	获得100点奖励点数
THEEMCEE	获得100点奖励点数
BULLETPROOF	获得100点奖励点数
DASTREETS	获得100点奖励点数
REAL STYLE	获得200点奖励点数
SUPER FREAK	获得200点奖励点数
DRAGONHOUSE	获得200点奖励点数
NEWYORKCIT	获得300点奖励点数

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP 美版

火爆狂飙 统治者

游戏原名 Burnout Dominator

◆游戏编号：ULUS-10236

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
BurnOutP	006CC718	自动	直写	0x00000005	BurnOut得点，数值可以根据自己需要而改变
DriftP	006CC70C	自动	直写	0x00000005	Drift得点，数值可以根据自己需要而改变
ManicP	006CC71C	自动	直写	0x00000005	Manic得点，数值可以根据自己需要而改变
TakdownP	006CC768	自动	直写	0x00000005	Takdown得点，数值可以根据自己需要而改变
NaerMissP	006BA338	自动	直写	0x00000005	NaerMiss得点，数值可以根据自己需要而改变
Acc1	006BA058	dword	直写	0x443400FF	加速器1锁定
Acc2	006BA05C	dword	直写	0x44342DDC	加速器2锁定

PS 日版

最终幻想 战略版

游戏原名 Final Fantasy Tactics

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Speed	011904CF	自动	直写	0x00000063	主角速度，最大不超过99
Magic	010904D0	自动	直写	0x00000063	魔法攻击，最大不超过99
Attack	010904CE	自动	直写	0x00000063	物理攻击，最大不超过99
Move	010904D1	自动	直写	0x00000063	移动力，最大不超过99
Exp	011904B9	自动	直写	0x00000063	经验值，根据需要修改



魂之狩人

连载三

文 SaintShin 编 胧月 美编 咕噜

第四章 锻钢和雷光



依然是在那片白色的大地上。在雪山间隙的山谷之中，也有着水流和绿色，被叫作波凯的村子就座落在这里。受限于河谷狭窄的地形，并不是什么大规模的村子，不过种种为猎人们准备的设施一应俱全，错落有致地分布起来也有一种紧凑之感。

因为周围多变的地形与气候，波凯村一直都是各种类型怪物繁衍生息的乐园，多年来追求荣耀和财富的猎人们也一直络绎不绝。最近因为有古龙种恢复活动的传闻，使得波凯村更加热闹起来。形形色色的人们带着形形色色的装备来来往往，嘈杂的话语此起彼伏，这个小小的村子一时间竟显得有点拥堵了。

“居然像是在过节一样，真受不了。”发出如此评论的人高坐在村口的大石之上，从头盔的间隙中露出一个讽刺的笑容，“都说是为了古龙而来……可是我真想知道，这些人之中又有多少能活着看到真正的古龙？”

黑耀之枪LALA伸了一个懒腰，抓起身边绘着红色图腾的盾牌。纤细的手指爱怜地抚摸着光滑的盾面上一道新鲜的伤痕。

“如果不是这面盾……或许我就会随你而去了吧，KEMON。”想到这里，女枪手耳边仿佛又是一阵风雪呼啸。“那帮大难不死的小家伙不知道怎么样了……”

在喧闹的村子背面有一块安静的地方，多少年来这里的积雪从来无人清扫，任其堆积。雪地中央有一块新的突起，前方竖立着一把太刀和三个少男少女。

“KEMON老师，我们将来该怎么办？”黑发少女的声音中带着哭腔，背后的长弓也无力的弯下了弦。名为Freya的少年则在一边努力地吹着那巨大的骨笛，凄惨的声音却怎么也无法成调。

“我们该怎么办？”站在最前面的少年一面重复着这句话，一面狠狠地咬着牙，仍然握着盾与剑的双手微微颤抖着。

“我们还能怎么办？当·然·是·为·老·师·报·仇！”满怀着仇恨的字眼一字一顿地从少年嘴里迸出。说完这句话之后，TAGY扔下手里的皮盾与骨剑，向前一步，毅然拔出了插在坟前的太刀。

金属的铿锵声响彻天地，背负起前人武器的少年独自一人向村口走去，不再回头。

“这里……发生了什么事吗？”看着空空

的刀鞘和两个呆若木鸡的孩子，LALA 不解地问道。

“姐姐，TAGY 他……他一个人向雪山去了……”黑发少女抽泣着说道，“请你一定要救救他，我们三个都是孤儿，但是相互之间就好像亲兄妹一样……”

“那么躺在这里的那个笨蛋就好比是你们的父亲一样了？”

讽刺的语调恰到好处地止住了少女的哭泣。

“独自一个人离开骑士团，我还以为是去奔赴什么远大的前程！结果居然是跑到这么一个鸟不生蛋的地方来带孩子！这就是你毕生的追求了吗，迅雷之太刀KEMON？”

“姐姐……”在这怒吼之前，两个孩子识趣地闪到了一边。

“你要不就干脆就此彻底消失算了，为什么又突然来了一封该死的信？”

穿着黑色盔甲的女子飕地拔出背后同样漆黑的长枪，仰天长叹一声之后，倒转枪身向下猛然一击。“你非要死在我的面前才觉得甘心吗？混蛋！”伴随着一声连大地仿佛都颤抖起来的轰然巨响，千年以来的积雪开始满天飘扬。积雪渐渐沉淀之后，那把全长约有3米的漆黑骨枪只有一截把手还露在地面之上。

“姐姐……”

“呼……好了，现在痛快多了。”LALA 毫不在意地轻轻一拔，黑枪又回到了手中，雪地上只留下一个硕大的窟窿。“那么，我就跟你们一起去教育教育那个叫什么TAGY的混蛋小子吧。”

“ZOE，我现在开始更加担心TAGY了……”

“我也这么想，Freya……”

全然不知道这一切的少年正在雪山上行进。

“老师……如果不是我那么软弱……”太刀微微一震，少年止住脚步，他的面前出现了三只喷着寒气的白速龙。

“一人对三只么……这种状况，如果是过去，我一定不会硬拼的吧。”

白速龙尖叫着呈“品”字型围了上来。

“但是，就是这样的软弱……”少年咬了咬牙，拎起太刀向着白速龙的阵势冲去，“害得我什么都没有了不是吗！”

锻钢的刀身在空中划出流畅的弧线，闪亮刀光所到之处，一只刚刚还在咆哮的白速龙身首异处。一击得手的少年转而横斩，不熟练的动作减慢了这招的速度，却仍然切下了另一只白速龙的前爪。

“我再也不要这样的软弱……”刀光再起。已成残废的白速龙被这一击干净利落地砍成两半，它最后的同伴却乘机在TAGY身上划下了重重一爪。

“这点伤……就能让我退缩吗……”少年紧咬的牙关中渐渐渗出了鲜血，“我再也不要……”突刺而出的太刀笼罩在一片红光之中。

“失去任何东西！”

最后一只白速龙只来得及发出微弱的叫声，就被冰凉而灼热的刀身贯穿了。

“你看，我也做得到的，不是吗？KEMON老师……”少年跌坐在地，一面喘着粗气，一面包扎着自己腹部的伤口。仰头喝下一瓶药剂之后，体表的伤口渐渐愈合，但是失去的耐力却一时无法恢复。TAGY 腾地站起身，却险些被一阵眩晕击倒。

稳住他身体的，还是那把太刀。“果然现在的我还是无法驾驭您的兵器吗……老师。”

“但是……我不会放弃努力的。”少年咬着牙开始继续向前迈步。这一次，只是走出数步，TAGY 就不得不又停了下来。

在前方的山崖下站立着一只硕大的野兽。白色的鬃毛和弯曲的獠牙都表明，这是一只野猪中的王者。

“这不是一个再合适没有了的猎物吗……喂，猪头，给我看这边！”高举起支撑身体的太刀，少年不由得一个踉跄。但是他还是满不在乎地发起了挑衅。

被激怒的暴走之王喷出一股粗气，慢慢转过身来，向着那自不量力的对手做好了冲刺的准备。

野猪王的冲刺宛如万马奔腾，但是TAGY依然闪开了第一次的攻击。

“混蛋，再来啊！”不顾腹部撕裂的伤口，少年继续叫喊着。如果不是这样，TAGY 或许就无法掩饰身体微微的颤抖吧。

最初的热血已经被风冷却，面对着咆哮的巨兽，TAGY发现，自己再一次地……害怕了。

“不过是一头猪而已！”翻滚，出刀。狭长的刀身没入毛发丛生的躯体，手中传来满足的感觉。很好，就是这样……

再一次的纵斩，钢铁的刀身切开血肉的快

感暂时冲淡了恐惧。

“我不会再软弱了……去死吧！”

在TAGY完成下一个袈裟斩之前，野猪王的冲刺中断了少年的连击，瘦弱的躯体在空中翻滚飞舞，再重重地跌在冰冷的大地上。

TAGY挣扎着想站起来，却被腹部的剧痛再一次击倒在地。虽然少年的眼前只有一片雪白，但是大地的震颤无言地宣告着野猪王已经发起了最后的攻击。

“老师……”握紧了双手，少年才发现太刀已经不在自己的手里。失去了最后的依靠，自己的身躯被獠牙贯穿的景象不可避免地出现在TAGY的脑海，“到最后……我还是这么的软弱……”

野猪王的蹄音已经清晰可闻，少年绝望地闭上了眼。“老师……”

“老师你个头！”巨大的冲击把少年再次从地面上掀起，但是预料中的利牙却没有出现。过了好半天，好容易止住在地上翻滚的TAGY才反应过来自己是被人踢了一脚。

“TAGY！”是Freya和ZOE的声音。少年推开搀扶的臂膀，自己摇晃着站了起来。在满脸关怀的少男少女背后，刚才还在耀武扬威的野猪王赫然已经变成了长枪上的串烧。穿着黑色盔甲的女人拔出长枪，骂骂咧咧地又是一脚，野猪王硕大的身躯顿时像一堆垃圾一样滚到了一边。

“……”TAGY揉了揉酸痛的腰间，默默地转开目光。不远处，那把太刀静静地躺在雪地里，曾经闪亮的刀身现在已经被猪血和淤泥染得污秽不堪。

“到最后，我还是在让你失望呢……老师。”少年低下头向太刀走去。“我到底只不过是个软弱的孩子罢了……”

“给我站在。”横在少年和太刀之间的，是那把漆黑的长枪，“KEMON的太刀，轮不到你这样的人来继承。”

少年的心中燃起一股怒火，瞬间却又消逝无踪。“确实，像我这样软弱的人没有权力使用老师的武器……不，或许我根本连没有做猎人的权力都没有。”

“哼。”盔甲下的脸上满是不屑的表情。

“但是，请让我把它带回去埋在老师的坟前，求求你了。”扑通一声，面无表情的少年跪倒在LALA面前。

“没用的东西。”包裹在黑色盔甲里的女子丢下一句话，从背包里抛出一样东西，头也不回地走开了。

那是太刀的刀鞘。

TAGY默默地捧起太刀，用自己破碎的衣服仔细地把刀身擦到发亮，然后慢慢地，慢慢地，收刀入鞘。

又是一声金属的铿锵。这一次，还有什么其他的东西和太刀一起封闭在了那无言的鞘中了吧。

“TAGY……你不要这个样子好么。”一只手搭上少年的肩膀，是黑发的少女。“我们一起努力，总有一天一定会成为出色的猎人的。”

“走开。”拂开那只手的时候，少年的语调就像雪地一样冰冷。

“喂，不管你刚刚死里逃生还是怎么样，”另一只有力的手出现了，“总之，不许你这样对ZOE说话！”

已经挎好太刀的TAGY好像根本懒得回应Freya，直接向另一个方向走去。那是一条和LALA刚才离开时不同的路。

少年落寞的背影已经消失在风雪中许久，呆立着的黑发少女好像才终于恢复了神智。“Freya，我们不能丢下TAGY不管，和我去追他！”

“既然你都这么说了……”少年扛上巨大的骨笛，和ZOE一起向着TAGY消失的地方走去。同样是回村的路，和LALA选择的那条比起来，这条路不是那么崎岖，但却会经过一个地下的洞窟。

TAGY现在就在这个洞窟里前进。

或许刚刚生死一线的缘故，少年的感觉分外敏锐。一直跟在后面的两个人那毫不掩饰的脚步声自不必说，从进入这个洞窟开始，TAGY的耳边就响起另一种沉重而又模糊的声音。

有什么可怕的东西在这个洞窟里。意识到这一点，少年的右手不由得向背后的刀柄伸去。

“又要自不量力了么？”少年自嘲地笑了，“连野猪王都打不过，拿着这把太刀又能做什么？”正确地选择应该是猫下身子，力求平安



地离开这里吧。

沉重的足音若隐若离，却一直不曾消失，TAGY的神经始终在张紧的边沿滑动，脚下也就分外地谨慎。但是跟着他的那两个人则就全然没有这份小心了，杂乱的脚步在洞窟里的回荡之音清晰可闻。

终于，一缕阳光从前方射下，洞窟到了尽头。那可怕的声音也渐渐被抛到了脑后，少年长长的出了一口气。

放弃了猎人生涯，应该就再也不会遇到这样可怕的情形了吧。一时间，少年无法分辨从自己心底涌起的，是欣慰，还是落寞。

突然，少年发现，和那可怕的声音一起消失的，还有那两个熟悉的脚步声。

"难道……"少女的惊叫证实了TAGY的猜测。这一次，等少年发现的时候，他的右手已经牢牢握在了刀柄之上。

ZOE、Freya，不要……

不要在这个时候……

少年停下狂奔的脚步。在广阔的洞窟中部，ZOE和Freya看起来一切还好，至少暂时是这样。

因为他们的对手看起来正准备和自己的猎物好好玩一玩。

轻易地在空中闪开ZOE射出的箭矢，接着飞扑到少女面前，却迟迟不发起攻击。然后怪物突然变向，爪子轻轻一挥就把摸过来的Freya推倒在地。

"猪头，看这边！"

虽然和野猪王不同，这怪物并没有真的长着一颗猪头，沉浸在戏弄猎物乐趣中的它却像是听话地停下了动作，转过身来。

丑陋，残忍。这两个关键词就可以恰到好处地概括出这头怪兽的特质。低伏的身躯时刻不停地蠕动着，连着翼膜的膨大前肢若有所图地来回挥动，窄小的头颅前面一条大舌头不怀好意地舔来舔去……

轰龙——这就是怪物的名字。远远超出了野猪王的级数，不，就算十头野猪王也不是它的对手吧。

"所以我还真是自不量力呢。"

高擎着闪亮的太刀，少年稳稳地站立在轰龙之前。软弱也好，没用也好，自不量力也好，做出这个动作的时候，TAGY发现自己并没有半点的犹豫和迷茫。

"放箭。然后……Freya，你能吹一个攻击之曲么？"

"TAGY！"

一时间，曾经的狩猎小组仿佛又复活了。回荡着激昂乐曲的空中利箭飞舞，被搞乱步调的怪物晕头晕脑地一跃，则正好对上守株待兔的太刀。

一切看起来都是那么的顺利，所以等到ZOE和Freya发现TAGY和轰龙正在离他们越来越远的时候，已经太迟了。

每一次的闪躲都带来剧烈的疼痛，手中的太刀也开始变得无比沉重，但是和心如死灰的感觉比起来，那并算不了什么。何况……挥舞着老师留下的太刀的感觉是那么的美妙。

TAGY一步步引导着渐渐愤怒起来的轰龙向着洞窟的边沿走去。他们的老师KEMON曾经提到过，这里有一个悬崖。

既然不管怎么样今天自己猎人的生涯都要在这里结束，用这种方式倒也不错。很快就要见到你了，这一次，我应该不会再让你失望……老师。

洞窟的一角透出几缕光线，看起来，悬崖就在这里。和我一起下地狱去吧，怪物……

然而，就在这一刹那，一只飞翔的羽箭恰到好处的射中了轰龙的左眼。咆哮的怪物注意力立刻又被引回了洞窟的中央。

"喂，你的对手是我，猪头！"

这一次挑衅没有再起作用，怪物开始转身。

"那么给我尝尝这个……"TAGY用尽最后的力气，重重的一刀斩在轰龙的背上。然而，背负着太多的太刀这一次"锵"的一声弹开了。一刀，弹开，再一刀，再弹开，用尽了力气的TAGY到最后也没能引起怪物的注意。

轰龙开始向着洞窟中央拔足狂奔。

到了这个时候，TAGY反而平静了下来。

"老师啊……你能听到我在说话吧。"

在怪物背后，少年慢慢举起了太刀。洞窟的穹顶下，锻钢所制的刀身反射着冷冷的光芒。

"或许我真的是一点用都没有……只知道向别人祈求帮助。所以，这一次也不例外。"

少年深深吸了一口气，收刀入鞘。右手紧握在刀柄上，TAGY紧随着轰龙开始奔跑。

"老师，最后一次……"

请给予我力量吧！

然后在高高跃起的少年手中，出现了雷光。

（未完待续）

游戏万花筒

栏目主持……眦月



李娜英的《超级马里奥兄弟》广告



李娜英是韩国的广告女王，如今，她又在游戏广告中与大家见面了。这个广告是任天堂宣传NDSL和《新超级马里奥兄弟》。如日中天的NDSL在韩国也可谓是一路顺风，热卖完全是预料之中的事，而对于《新超级马里奥兄弟》这样的王牌大作，任天堂也下大力气去宣传，请来李娜英拍摄TVCM。这个半分钟的广告中，既有《新超级马里奥兄弟》游戏的有趣展现，也有李娜英的精彩演出。任天堂给韩国玩家祭出了高创意的主机+高素质的游戏+高人气的美女这三重组合，相信足以网罗相当多玩家的心了，NDSL在韩国的前途更将一片大好。（图片下为设计台辞。）



▲玩玩看。



▲好像很不错哎。



▲这样也可以哦……



▲啊，挂掉了……



▲真是有趣的游戏，好好研究研究……



▲太好玩啦……



蛋包饭？不，它是鼠标！

亲爱的宅男们，你们是不是经常为上网上到肚子叫？点外卖也要苦等半小时，那么这段时间就来“看鼠充饥”吧！这款蛋包饭鼠标绝对有着十足的吸引力，亮晶晶的蛋皮、满溢出来的饭粒，还有恰到好处的西红柿酱，任谁看了都会忍不住想咬上一口吧！不过可别真的拿起来吃了，这只是SolidAlliance又一创新力作：蛋包饭鼠标套，只要把它装在鼠标上，哈哈！不说了，看了半天这玩意，米格我的肚子早就叫个不停了，还是快去吃份属于自己的蛋包饭吧。PS：洁癖男、强迫症患者误用，否则你会觉得自己的手好像始终抓着一块油油的东西……



《樱大战》机器人面世！

米格这次也算做了一回标题党，首先声明，这次要介绍的这款机器人自然是与"《樱大战》系列"没有任何关系，但它的确与《樱大战》机器人有着同样的"心"——蒸汽！这款由国外蒸汽机器人专家I-Wei发明、长相如蟾蜍一般的机器人Steam-Punk Walker的确是采用了蒸汽机作为驱动动力，结合了相当古朴的日本风，以及十八世纪的先端蒸汽技术，"头顶蒸汽锅炉，两废气管冲天，屁股还有个汲水装置！"（-_-|||）整个机器动起来又吵又迟钝，看来想要将"光武"实体化，人类科技还需要再进步几十年啊！



"《传说》系列"毛巾发售

"《传说》系列"凭借着精美的人设、爽快的战斗等要素吸引着大批玩家，关于《传说》的周边也曾推出过不少。这次要为大家介绍的是近日刚由NGBI官方推出的"《传说》系列"毛巾。

在题材方面，本次选择的是去年年底在PS2上进行复刻的《宿命传说》，和人气度非常高的《深渊传说》。作为毛巾系列的第一弹，本次推出的款式一共有6种，分别是来自《宿命传说》的斯坦、鲁蒂和里昂，以及来自《深渊传说》的卢克、缇娅和凯。毛巾上将会印有这些角色的精美人设图，6款毛巾的尺寸均为400mm × 900mm。由于表面采用了极细纤维，所以毛巾上的人物图案印制得相当细致精美，在色彩的还原程度上也非常高。

这些精美的毛巾除了具有收藏性外，在实用程度上也非常高。与普通毛巾相比，它们拥有着更高的吸水性和快干性。采用轻薄化设计的《传说》毛巾携带起来也比同尺寸的其他毛巾来得更为方便。也许有的玩家会说，这么精美的毛巾买回来谁会舍得用啊，万一用多了褪色怎么办？放心，NBGI早就为大家考虑到了这一点。这些毛巾在印制时采用了特殊技术，色彩的黏附性非常高，在洗涤牢度测试中取得了最高的5级评价，基本上不用担心多次洗涤后会有掉色的烦恼。

这批毛巾的含税售价均为3150日元（约合人民币200元），虽然价格不便宜，但这样既美观又实用的毛巾，对FANS的杀伤力可是无敌的呀！















给钱才肯闭嘴的闹钟

唉，提起众小编的迟到问题，那可是老大难问题。毕竟大部分小编都是夜行生物，要准时上班不来点刺激的怎么行！正好那天上网买闹钟看到了这个“可爱”的玩意，这款BANCLOCK的闹钟虽然外表一般般，但有个最大的特色就是你找不到任何停止闹钟的按钮，取而代之的却是一个投币孔。当它响起的时候，你只要投一点小费，它就会乖乖安静下来。别小看这小费哦，根据心理学专家研究，人类只要碰到钱就会大脑兴奋，何况米格再想起迟到扣掉的工资，再加上游戏编辑特有的对街机的爱和怀念（街机也要投币），绝对比那《为你而生》抽巴掌叫醒人要行之有效。而且它还有一个容易被人忽视的功能——存钱罐。





世嘉开展《时尚魔女》剧场版公映纪念活动

日本著名女性向游戏“《时尚魔女》系列”无论在街机还是NDS平台都为世嘉公司带来了丰厚的利润。作为世嘉在日本市场最为卖座的游戏之一，该系列的改编剧场版动画《时尚魔女 爱情与果实 幸福的魔法》于3月21日在日本上映。而如果玩家在3月15日～5月16日期间购入NDS版《时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版》，就能获得附带电影打折券的明信片套装，打折额度为成人300日元，小孩200日元。



▲套装的内容，中间2D绘风的明信片上即为剧场版动画的两名主要角色。

如果玩家将该套装中的专用应募明信片寄到指定地址，也能参加世嘉官方的抽奖活动。奖品A为时尚魔女的主题缝纫机和特制布料，奖品B为精美的珠宝盒，每个奖项各设10名。此外，官方会在没能中奖的应募玩家中再抽选出1000名，给每人派送一款附带了三张时尚魔法卡的特别版《时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版》。



▲主题缝纫机和特制布料。考虑到游戏在女性玩家群中有着超高的人气，所以还是挺实用的。



▲珠宝盒。果然这两样奖品都是为女性玩家量身打造的啊！

《流星洛克人》新玩具两款



▲游戏机包装盒



▲控制器



▲游戏机本体

这是Takara Tomy于三月中旬推出NDS游戏《流星洛克人》的两款主题玩具，分别是可以接在电视上玩的模拟游戏机和手表样式的飞盘玩具。

这款名为“电视游戏队 电波变换 On Air”的玩具由两个部分组成——模仿“战争洛克”制作的控制器和游戏机本体。玩家将游戏机和电视接好后，在控制器对准电视的情况下按下操作键，就能向屏幕中的敌人发动攻击，也可以张开防护罩实施防御动作。玩家能够在游戏中与《流星洛克人》里登场的三个BOSS进行对战，同时也能玩到众多的迷你游戏。

而下面的手表型玩具则是迷你的飞盘发射装置，对应游戏的三个版本也分为“天马”、“雄狮”、“绿龙”三个版本，只要扳动表缘的扳机，就能将小飞盘发射出去。如果玩家可以买到这种玩具，注意不要对人发射，当然也千万别把表给戴反了。

天马

绿龙

雄狮

游戏美图秀

不知大家是否还记得一年前在PSP和NDS上同时发售的"《勇敢的故事》系列"？数日前，自己观看了原作小说改编的动画版，顿时感悟到人的一生总是要和命运有着千丝万缕的羁绊，故事中的少年为了自己昔日美好的家庭，希望能够改变命运，在转学生美鹤的指点下进入了命运之门，祈求着命运女神的帮助。由于对原作的一些执念，所以本次就与大家分享一些《勇敢的故事》的原作同人画稿，希望大家有空也去看看这部作品。





↑ ➡ 原作中小亘和美鹤之间难以释怀的友情实在让人很感动。





↑ 穿越命运之门的少年们都将化身为旅人，为了改变自己的命运开始了女神探寻之旅。

⬅ 虽然故事中的两位少年选择了各自不同的命运，但是最终他们都得到了女神的眷顾。



美鹤踏入幻界寻求命运改变之旅的一切动力都是为了能与自己的妹妹阿雅再见一面……

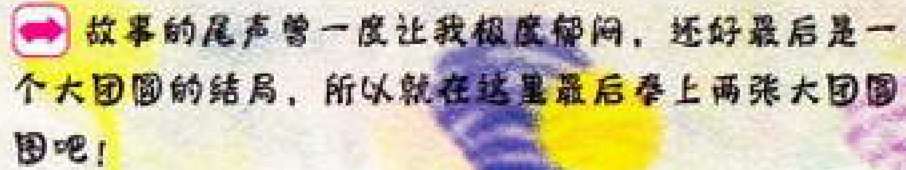


宛如笼中小鸟般的美鹤有着与他纤细外表极不相符的强大魔力。



美丽性感的卡兹姐姐有着女王一样的气质，尤其是当她挥动手中鞭子的时候……





故事的尾声曾一度让我极度郁闷，还好最后是一个大团圆的结局，所以就在这里最后奉上两张大团圆图吧！

文 小豆子 编 LIKY



VOL.41

种种迹象表明，无数人热切期盼的3G牌照可能要延迟到年底去了。为了扶持国产标准TD-SCDMA，我国很可能会采取先建网后发牌的形式，等到TD-SCDMA壮大起来以后，再颁发3G牌照。中国移动正在扩大TD-SCDMA试验网的范围，在更多城市建立网络，从这个意义上来说咱们已经进入了3G时代。



手机售后 何时不再愁

自从小豆子的一位朋友买了一部国产手机后，生活从此发生了翻天覆地的变化。手机老是莫名其妙的重启，打不通电话。去维修站维修，售后人员不是推就是拖，搞得朋友筋疲力尽。其实不仅国内厂商，国外厂商在对待售后问题上也喜欢与消费者玩小把戏。央视一年一度的3.15晚会上，诺基亚公司的5500手机因键盘脱落问题光荣上榜。在记者的跟踪采访中，诺基亚开始竟然不承认5500本身质量有问题，后来直到媒体的介入和部分消费者不懈地上访，事情才有了转机。

手机售后服务无疑是让很多消费者头疼的问题。手机的质保普遍是一年，一年之内有了故障还好说，是免费维修。但一年之后呢？那就得由消费者买单了。但很多手机厂商的维修费都往狠了收，虽然手机不贵，不过维修费价格高得离谱。一部1000多元的手机，换一个键盘要200元，换块主板要600元，这些都不稀奇。小豆子曾经有一部手机的摄像头坏掉了，想换一个，一问竟然要350元。小豆子想都不想，直接走人。仔细算算，还不如将手机扔了，再买一个新的更合适。何况，很多维修点人员的服务态度不敢恭维，消费者在这里已经由上帝变为仆人。

手机售后服务在这几年已经成为投诉热点，为消费者制造了很多不必要的麻烦。创造一个消费者满意的售后服务环境，所需要的不仅仅是厂商的自我约束，而是从制度上进行多方面的监管。

热辣新闻

2006年度手机游戏（单机版）评选结束

由当乐网举办的2006年度手机游戏（单机版）评选于日前结束，活动从去年底开始，整整持续了60天，共有7万多用户参与投票。其中《彩虹城堡》、《火焰之纹章》、《传奇世界之不死之身》等10款游戏获得年度十佳手机游戏奖，《孤岛冒险》、《夜总会帝国》等游戏获得最佳动作游戏、最佳模拟经营游戏等单项奖。



《吞食天地II 赤壁之战》又一手机移植版出炉



Capcom出品的街机游戏《吞食天地II 赤壁之战》一度是无数玩家的最爱。虽然游戏曾被多次搬到手机上，但都有不同程度的缩水。最近，哈酷那再次推出该游戏的手机移植版，使用了《天剑：黑暗编年》的引擎，尽可能完美地还原了原作的人物、背景和关卡。另外，游戏的按键设置与街机版基本相同，手感非常不错。



《异三国》推出武器装备合成系统

空中猛犸运营的手机网游《异三国》于3月中旬推出武器装备合成系统。玩家可以使用自己搜寻的材料来合成全新的武器装备。另外玩家能够通过镶嵌宝石，增加力、敏、体、智4项属性。对于不想使用的装备，则可以选择拆除，拆除能够随机换回一部分升级装备时用的原材料。移动手机访问http://game.kong.net即可免费下载游戏。



《幻想i时代》开放苏提高原

掌上明珠运营的手机网游《幻想i时代》于3月中旬开放全新地带苏提高原。苏提高原在布鲁密斯的最北端，地下蕴藏着丰富的铁矿，曾经是世界战争的前沿阵地。苏提高原中又隐藏着怎样的秘密呢？这一切只有等待玩家通过探险来解答了。随着苏提高原的开放，游戏中的角色等级上限也将开放到45级。需要下载的朋友可以用手机登陆http://wap.pipfit.com看看。





三星 P318

参考售价　2500元



曾在去年风行一时的“计算器”手机P308现在有了后继者。P318仍沿用了卡片式外形，厚度只有8.5毫米，比起P308还要薄0.4毫米。如此的厚度不得不让人感叹三星的技术实力。P318导航键采用圆盘设计，左右按键则变为触控方式，手感不错。P318的硬件性能也很强，采用QVGA分辨率的屏幕，发色数为26万色，因为是横屏，所以更适合观看视频。P318内置200万象素摄像头，可以拍摄1600×1200象素的照片以及352×288象素的视频。P318可以播放MP3等格式的音乐并能调节EQ，支持蓝牙立体声二级。P318还能够浏览Office、PDF文档，甚至还支持TV Out功能，将幻灯片输出到投影仪。

热辣手机游戏快报

异色奇缘

国产手机恋爱游戏，男主角在图书馆、酒吧、游戏厅、健身房四个地方邂逅了4位不同性格特点的MM，展开了自己的爱情之旅。男主角通过在限定时间内回答问题、赠送礼物等来提升与MM之间的好感度。游戏加入养成要素，男主角要不断提升自身能力。游戏准备了多种结局，还内置了多款有趣的迷你游戏。

厂商	雅迅天地	类型	AVG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V600 V3 L6 L7/索尼爱立信K500C K750C W800C等		
优点	加入养成要素		
缺点	剧情一般		









综合评分 8

厂商网站： http://www.easyhappy.com

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品上线

老鼠爱大米2

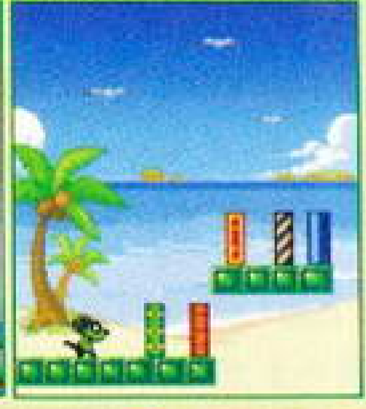
厂商	岩浆数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V 303 V3 E398 L6 L7/索尼爱立信K700C K750C W810C等		
优点	有趣的游戏方式		
缺点	操纵感生硬		

看到1代广受好评，厂商顺势推出了续作。话说大米和青菜逃出歪歪猫的魔掌一段时间后，粮食吃光了，两只老鼠不得不再出来冒险寻找食物。游戏采用独特的双主角模式，剧情进行到一定程度后会更换主角。游戏的目的是推倒所有骨牌，骨牌共有七种，功能不同。玩家要将骨牌排成一条线以便一次性推倒。









综合评分 7

厂商网站： http://www.magma-land.com

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→下载超市→益智

天剑奇侠传 怨天奇谋

去年推出的《天剑奇侠传》的资料片。游戏最大程度保留了原作的精华，并添加了众多新要素。最大的亮点是新增了近三倍的主线剧情，使整个故事更为饱满。另外在场景上做了众多改进，加入了新的隐藏任务、隐藏宝物和迷题，并调整了游戏平衡性。游戏中取消了硬性收费点，还增加了简化游戏难度的收费点。

厂商	哈酷那	类型	RPG
适用手机	适用手机：诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V501 V3 E398 L6 L7/索尼爱立信K750C W800C K810C等		
优点	剧情丰富		
缺点	画面质量一般		









综合评分 8

厂商网站： http://www.hakuna.com.cn

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→下载超市→角色

乙女的花园

突然挺羡慕胧月的，可以和各种MM聊天，又有游戏玩，又有工钱拿，真的好有趣呀！

——以上节选自章勇辉读者的来信

彼此彼此，每个月花17块6毛就能指示可以和各种MM聊天、又有游戏玩、又有工钱拿的胧月玩儿命写东西，花钱买书真是件美妙的事情。

——以上摘自胧月的精神恍惚久抽梦呓语录

以进军好莱坞为目标的BK回来了！

MM，不是总有的……

胧月：哇，这不是《怪物猎人》水平仅次于雷文的B总么？

超值附赠的BK：\囧/雷文是俺爹。

胧月：%^&*$#……

BK：看汝面相，是在为这辑的沉闷文烦恼么？

胧月：（—_—#）去死，理性是我的风格。

人口拐卖者BK：别愁了，这次又为汝物色了一个新MM——咱老大。

胧月：哦，姓名？

BK：暂时不便透露。

胧月：（—_—##）有照片么？

BK：其说最好别放。

胧月：（—_—###）我郑重恳求你，以后没事别来找我；如果有事，更请千万千万别来找我。



Profile

ID：Samara

拥有的主机：GBA SP、PS2、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《莎木》、《牧场物语》、《怪物猎人》、《逆转裁判》、《塞尔达传说》、《VR网球》、《网球王子》、《太鼓之达人》、网球类；由于是动漫迷，还会玩一些周边游戏。

其他爱好：1.动画、2.音乐、3.卡拉OK、4.到处吃喝、5.运动……博爱份子

特长：美术

座右铭：1.降低要求就能得到幸福；2.死猪不怕开水烫（这个咱私下里说说就好）。



白色情人节

2月14日作为众所周知的情人节，已为大部分青年人所接受。可是你知道3月14日的白色情人节吗？

其实，无论情人节还是白色情人节，起源都是公元三世纪的罗马。罗马皇帝在2月14日救了一对因违反恋爱结婚禁令而即将被处死的恋人，为了纪念这一天而设立了情人节；而在一个月后的3月14日，这对恋人宣誓至死不渝地坚守这份恋情，于是这天又被另订为白色情人节。

按照风俗，情人节当天女方需要送给男方巧克力以诉诸情意，而白色情人节则是男方给女方回礼的日子。不过现在则没有那么严格的规定了，如果情人节当天是女方收到礼物，那也可以利用白色情人节对男方回礼。

座右铭

胧月：你的座右铭很弱气，作为B总的老大——也可算老大中的老大，起码该是“我的征途是星之大海”这类嘛。

Samara：啊，其实我很和善的。

胧月：能不能重点解释一下第二条？

Samara：就是受了气的话要想开点，不要受别人的影响。往好处想，这样就没人能欺负你。我觉得个人自由在不妨碍别人的条件下，应该追求自己喜欢的事。

胧月：嘿嘿，记得以前采访过一个很有名的女装，你对女装又怎么看？

Samara：只要是美丽的，我肯定喜欢。即使不符合我个人的审美，但是应该也是能给某些人带来快乐的吧。

胧月：这么说来，只要不是犯罪，你都不会理解成坏的，对不对啊。

Samara：基本上就是这样的，不过也有咱不能忍受的事情啦。如果做了伤害别人的事情，那就不对了。那种人即使不犯罪，咱也鄙视哦！

同为OTAKU，怎么男女差别就这么大呢？

Samara：第一次接受采访，好紧张哦。

胧月：不用紧张，就当平时聊天就好。

Samara：嗯，当是童言无忌，哈哈。

胧月：进入正题。白色情人节刚过，先汇报一下当天的动向吧。

Samara：啊，白色情人节，咱电脑重装系统后第一次kai联机成功！

胧月：……莫非阁下还是SST成员？

Samara：唔……虽然没参加过团里的活动。

胧月：有没有上位职务？比如牧师、巫师。

Samara：一介贱民而已，年纪大的宅女呀，没办法。

胧月：呵呵，不过宅女不脱团的原因一般跟宅男应该不太一样。

Samara：啊，有哪些原因呢？

胧月：宅男一般是因为没办法逗女孩开心了，宅女应该不会，而且也没这个必要。

Samara：那就是因为一般的男生没法都逗自己开心了。(^^)

喂，促销啥呢？

胧月：当今主流掌机你都有了，打个岔问下你购买《掌机王SP》吗？

Samara：啊，好像没有。以前基本上只买动漫的，现在连动漫的都不买了，因为老是会漏。

胧月：那还有《NDS专辑》、《PSP专辑》、《怪物猎人专辑》，莫非都没有买过？

Samara：……其实，《游戏机实用技术》，偶尔会买。

胧月：好吧，我原谅你了……（orz）

Samara：以后就买《掌机王SP》吧。

胧月：原来促销这么简单……我说，千万别勉强。

Samara：(^^)不勉强，获取信息很重要。其实一直想买，但是不知道哪本比较好。应该说，还要感谢推荐呢！

于是，胧月很无心地发展了一个新读者。（胧月：LIKY，下个月能加奖金吗？）





对于热衷"炒冷饭"的娱乐业来说，把大热的电影、电视什么的拿来拍个续集，以使来胜追击、狂捞一笔，早已是大家司空见惯的模式。对于续集，大众的评论也无非两种：超越或是平庸。当然这条规律同样适用于动漫界，那么连续几年大红大紫的少年漫画《死亡笔记》出续集也就是意料中的事了。

文 mio　编 琉璃

世界，在神离开之后……
——《死亡笔记》漫谈（下）

《死亡笔记》的续集给了大家一个惊喜，在月战胜L之后，杂志上就堂堂打出了第一部完的字样。正当读者们意犹未尽、翘首以盼时，杂志社在第一时间内又开始了第二部的连载。感慨于杂志社闪电般的速度的同时，我们也不难发现，这种无间断的连载模式显然没有留给原作者充分的构思时间。相对第一部紧张的剧情，严谨的推理，续集的情节有相当多的不近人意甚至是荒诞的地方，比如用导弹送走笔记、莫名其妙冒出来的死神、梅罗的死……其中主要角色的个性趋向单一，月变得一味自负；美砂的作用几乎被架空，甚至有些碍手碍脚。只是鉴于小 健的画风华丽依旧，故事仍有相当的可看性，《死亡笔记》续集这部FANS向的作品还是很好地完成了任务：给了读者一个情理之中的结局。

时间设定在上部的5年之后，月继承L的名号入职警视厅一边暗中从事KIRA的"工作"，一边对抗新生的L的后继者。一切归零，一切又从新的起点开始……

N是怎样的孩子？

N是尼亚，是L名正言顺的继任者。有着和L一样慵懒的目光，同样明晰的头脑。多智却寡欲，无论是冷静的处世、缜密的推理还是最后对月那一番大义凛然的说教，尼亚的理智甚至近乎于冷酷，让他看起来更像一位不食人间烟火的神，比起L来少了几分可爱和真实。

"游戏赢不了，拼图拼不好，就只是失败者。"听到L的死讯时，淡然说出这句话的尼亚，日后却数度将月逼入绝境。"L是我和梅罗惟一尊敬仰慕的人，这样的目标被KIRA杀了，无论用何种手段也要抓住凶手，这种心态难道不是当然的吗？"这是尼亚难得的一次真情流露。尽管更多的时候，我们只看到一个酷似L的孩子蜷着腿把玩着拼图和各种各样的玩具。

M是怎样的孩子？

M是梅罗，N的竞争者。相对尼亚，梅罗具备了更多的血气和果断，对L的尊敬更甚于尼亚。"我，总是第二名。无论怎样努力。所以，尼亚，我们来比比看谁先抓到KIRA吧！"带着这样的无奈，这样的不甘，这个自尊心奇高的孩子，放弃了L的继承权，选择了与尼亚完全相反的复仇之路，对于梅罗而言，"世界和众生将会怎样。"从来不在思考的范围内。尼亚所说的"为了抓到凶手不择手段。"在梅罗身上验证得淋漓尽致：控制黑帮、挟持人质、甚至不惜让自己也成为犯罪者。一切的一切仅仅是为了替仰慕的那个人复仇，又或者，仅仅是为了赢过此生惟一的对手。

我们会记得，当L的死讯传来，叫尼亚的孩子把头搁在膝盖上长久地沉默，叫梅罗的孩子却愤怒地跳起来大吵大闹。白与黑，这是日后属于他们的两种色彩。一个过于冷静保守，另一个却欠缺足够的理智。他们明明彼此需要，却又相互竞争，等待对方妥协帮忙。在故事的最后，是梅罗放下高傲，用性命替尼亚验明了笔记的真伪，为最终击败"神"打下了最关键的地基。

如若无法超越你，那，至少要和你站在同样的高度！

梅罗会是这样想的吗？尼亚知不知道？但是月知道，他们两人已经超越了L。

对于梅罗和尼亚，如果有更多的时间，原作者应该会赋予他们更多的内涵吧。只是这部作品已然完结，这个艰巨的任务也只有交由数量庞大的同人女集团来完成了。

该怎样评判魅上照呢？我们在他身上看到或多或少的月的影子：一样的精英，一样对腐烂的世界感到失望，一样的对成为神的渴望。"如果有坏人未遭天谴，那就要有人来制裁他们！"怀着这样想法的魅上得到了"神"的认可，更成为了他的分身。相比起"只扫自家门前雪"的月，魅上在少年时就表现出对正义病态的执着。当月对身边的种种恶行表现出不动声色的愤怒时，魅上却挥起拳头，一再地为弱者打抱不平。尽管会受伤，会被人嘲笑，但为了被帮助者那句轻轻的"谢谢！"魅上照不曾怀疑自己的信念。直到之后原来的旁观者也成为加害者，直到自己也成为被害者，直到有一天连最亲近的母亲也不再支持自己，少年从此永远地否定自己正义之外的东西。从小，魅上的价值系统里只有绝对的善与恶，是与非；这样的个性是可悲的，加上魅上的固执，往往容易偏向某个极端。因此和月相比他看上去更像是一个肤浅的愤青。正是由于他的一个小小的"多此一举"，让月最后败得无可挽回，这两个自以为是神的人类到最后也没有搞清究竟是谁玩弄了谁的命运……

在月的眼中，父亲是什么样的？

正经八百，正义感强烈又死脑筋。月是父亲的儿子，儿子总有一天会超越父亲。月比父亲更聪明，更加圆滑世故。他很多时候对父亲的固执、保守甚至是迂腐感到难以理解，但父亲是月的父亲，月更加不能容忍的是把这样的父亲当成傻瓜的社会。月踏上成为KIRA的不归路，没有告诉父亲；父亲却一如既往地相

信着儿子，他说“我的儿子不会是KIRA。”

夜神总一郎，命运和他开了一个残酷的玩笑。这个尽忠职守的警官，这个深爱家庭的丈夫，这个为帮儿子洗脱嫌疑主动陪他蹲监狱、为救女儿赴汤蹈火的父亲，这个即使面对梅罗的枪口也没有在笔记上写下他名字的善良的老人，他知不知道，他的天堂里永远也等不来一个叫夜神月的孩子。他永远也不知道，他能在适当的时间里及时地死去，实在是太好了！

我相信是原作者在无意识间给了松田整部《死亡笔记》中最纯粹，最温暖的人性。

他是忠诚的。当夜神总一郎宣布要抓捕KIRA，无数警员因害怕辞职时，坚定留下的人里有松田的身影。在夜神总一郎去世后，又义无返顾地辅佐着月。

他是勇敢的。数次冒着会被写上笔记杀死的危险执行特殊任务的是松田。当拥有笔记的梅罗借女儿的性命威胁夜神总一郎说出现任L的名字，众人皆不知所措时，又是松田第一时间在电脑上敲上了自己的名字“松田桃太”。

他是单纯无心机的。我们看到一个乐天而笨拙的青年在角落或幕后为他人积极地奔忙，那是松田。他的出场并不多，难得执行的几次特殊任务也是源于自己开始不小心捅了篓子。自始至终，他都游离于月和L的谋划之外，不得重用。这源于月和L都认为松田是个不折不扣的笨蛋，甚至是只食之无味，弃之可惜的棋子吗？又或是他们发现这位青年阳光般澄澈温暖的本质，是不适合深入他们内心最阴暗的那部分的。

“我不觉得KIRA是完全邪恶的，他也在对抗罪恶啊。”

“我知道KIRA是杀人无数的罪犯，我想抓住他，但是我也能明白说KIRA是救世主的那些人的心情，因为我也是，经常处于劣势的人。”

这样说着的松田是矛盾的。在月的集团与尼亚的集团都急于制裁彼此时，松田是惟一说出这样的话的人。挣扎于使命感与认同感之间，彷徨于善与恶的困惑之中，松田或许才是最接近大众真实想法的人，最能代表他们真实心境的人。月和尼亚都是自私的，或者说是超脱的，所以有些声音他们听不见，抑或是不想听见。

松田更是感性的。他对夜神父子的追随、与他人的合作，往往都基于自己最本真的感情—— 喜欢。这样感情虽然有些盲目，但不至于迷失。松田成了第一个，也是最后一个向“神”开枪的“人”。不单因为月对众人的背叛，更大的愤怒其实源自一个欺骗了父亲的儿子。

“虽然月是KIRA，但是，你喜欢月，没错吧？”

故事的结尾，伊出向松田证实他真正的想法。这个温和的青年，直到最后也没有憎恨任何人。

2010年，神在昙花一现后，永远离去。

曾有一个叫夜神月的少年企望成为新世界的神。他知道自己的所为也许是罪恶，但仍然选择牺牲自己去改变世界。只是少年忘了，如果有朝一日世界按我们一个人的想法运转，那么终究得到幸福的只有惟一的自己。

“神”与人或是说不断追求着超越的人们之间的战争，究竟哪一方维护了对生命最大限度尊重，谁也说不清，谁都难于说清。

只是世界仍要继续，时光仍要流淌。

夜神幸子，会不会在某个春意熏然的午后，拥着她的女儿，为这一生最为钟爱的两个男人落下感慨的泪水？

弥海砂，在没有了月的世界里是否还会微笑着学会坚强。

尼亚成为了L，在L曾经待过的阵地继续接受新的挑战，模仿着梅罗，叼着一块巧克力大大咧咧地发号施令。

松田们继续忙碌奔走，打击犯罪。即使神不存在，人也有义务维护人类世界的秩序。

漫长的山道上走来庄严的神秘队伍，他们在月下祈祷“KIRA大人……。”

2011年、2012年、2013年……

故事何时又会回归原点？



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



一年之际在于春，虽然今年一开春便来了一场全国范围的倒春寒，但春天的寒冷是短暂的——世界上没有什么永恒不变，比起浩瀚的宇宙，一切都是如此短暂，痛苦是短暂的，荣华富贵是短暂的，连生命都是短暂的……那么，短暂的生命中，因高考与掌机不得不短暂离别的你我，就不要太计较这几个月了，加油吧，更新更强大的游戏机在等着你们，更多更好玩的游戏在期待着你们的捷报传来……

——某编的BT高考祝福

小编故事之 马修、PSP、小美女

某日，马修乘车，挤一座位，掏出PSP刚开机，就看见上来一30岁左右的气质大姐抱一个三四岁的、眼睛亮亮的可爱萝莉上了车。马修于是让座给大姐和萝莉。气质大姐看到了马修的PSP，就问那是什么东西，马修回答是PSP，气质大姐又问PSP能干嘛，马修就说，能听MP3、能看片、能浏览图片、能看电子书……还没等说到能玩游戏，气质大姐抱着的小美女就插言了："这不就是游戏机嘛。"然后很怜悯地看了马修一眼，对气质大姐说："妈妈，叔叔好笨哦，连PSP是用来玩游戏的都不知道……"



米饼组合的关系是不是很暧昧啊？看了第57辑的掌门人里面那句"两个帅哥在超市购物被人误会成那什么的"时候，就一直在猜测是哪两位。后来看到米格的小编寄语时，身体里的热血都沸腾了。想想吧，两人一起逛超市，推一个小车，买生活用品，然后回家……哎呀呀，本人陷入无限的YY之中，无法自拔。米饼大人，请原谅我吧，这只是本人身为资深同人女的本能而已，请各位忽视就好。

南京 王泉



软饼干：这个，没有的事吧。

米格：我以米格战斗机般坚硬的人格发誓，绝对没有这种事情出现的可能。

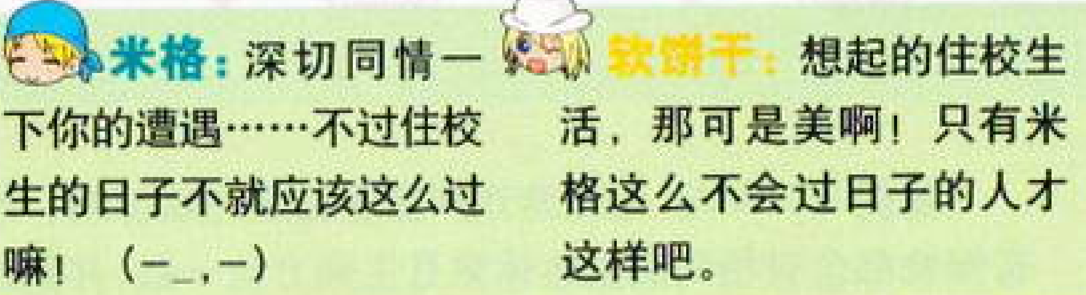
琉璃：嘿嘿……

PSP贫困记

唉，自从买了PSP，我都穷疯了！天天吃馒头，想吃饼的时候，把馒头拍扁了再吃；想吃肉的时候，把馒头捏成猪的形状再吃；想吃面条的时候，把馒头弄成条状再吃；想吃粉的时候把馒头拍碎了再吃。幸好有PSP安慰我，每次玩得出神，都会隐隐听见PSP说："想吃饭吗？想吃你就说嘛！你不说我怎么知道你想吃呢？虽然你这么诚恳地玩我，可你不说我怎么知道你想吃呢！"

基于以上原因，我强烈建议下一辑赠送肯德基超级无敌豪华套餐——让我一次吃个够！

山东 万金坤



米格：深切同情一下你的遭遇……不过住校生的日子不就应该这么过嘛！（－_,－）

软饼干：想起的住校生活，那可是美啊！只有米格这么不会过日子的人才这样吧。

马修：还真是英雄所见略同哦，本辑自由谈的zkfly朋友也变着花样去吃馒头，有创意的人生果然在什么时候都很精彩。

一日晚，吃得超涨，于是便下楼散步去。溜到书摊寻找《SP》58辑，没到，于是又开始闲逛到UC店，让老板换张NDS的膜。这时不知从哪跑来一小学生，脏脏的绿色校服，很怀旧。这小四眼东看西看，貌似是来买主机。我对这小男孩很有兴趣，不知他会要哪台，小P？小N？最近的小孩真有钱。"叔叔，GB有吗？"我无语，顺便瞥了眼正帮我贴膜的老板，老板估计被"叔叔"喊傻了："啊，有。不过是二手的，我给你拿。"那小男孩见我老看他，也就看了看我手中的NDS，结果，没理睬。掌门人里说小孩子也有不知道P和N的，我也算领教了。只见他高兴地拿着一台还算蛮新的GB摸摸，随后便叫来了他的妈妈。但他妈一听是人家用过的机器，又要100多就不高兴了，用非标准普通话对小男孩一顿骂，我听不懂，反正就是不买。那小男孩低着头还死抓着GB，这不就是初中的我吗？天下的小孩都差不多。

这个年轻的老板同情地解释，说这个东西现在已经停产了，没有全新的，而且又推荐了GBA，也不用贴多少钱……看到这里我挺同情他的，当初自己也是看着我弟玩GB，而我啥也没有，心里很不是滋味，他那种渴望的样子，我真是恨不得拿我的GBC送他。最后小男孩被他妈妈边拎着耳朵边骂着拖走了，临走前小男孩还无助地看了老板一眼。

故事讲完了，小时候的那些感觉已经淡忘了，今天的事又让我记起了点点滴滴，心情总之不好啊。

南京 李俊

胧月："天下的小孩都差不多"的这句真的超有共鸣，想想自己的MD、SS、PS、DC也都是主机停产后才买的，也就是图个便宜，很多经典的游戏也都无法玩到了。现在虽然也有了模拟器，不过感觉终究不同。我想喜欢游戏的孩子里，有大量可自由支配零用钱的毕竟还是少数，能玩到PSP和NDS的也算是那少部分的幸福人群了。

数日前，我们晚自习时考试，就在教室一片安静之时，突然教室的灯灭了，随后在一片黑暗中听见一片欢呼："好啊，停电了！"可是监考的老师并不允许我们离开教室，也不允许交头接耳，百般无奈之下，我只得坐在凳子上发呆……就在此时，我突然发现我身边的小A同学处亮起一阵白光。定睛一看，这小子居然在玩PSP，而且还是在玩《怪物猎人》，我顿时来了兴致，马上拿出了自己放在抽屉了的PSP暗示要和他联机，于是我们就在前后左右极个别同学羡慕的眼光中，在这停电的教室里快乐的联机了半小时，爽！我要感激这电停得真是时候，不仅不用考试，还和某A快乐地讨伐了黑狼鸟，此真乃人生之一大乐事！



九江 许文耀

软饼干：没想到在此等艰苦加艰险的环境下你们还能如此享受地联机。不过，为什么监考老师没管呢？

琉璃：我问一句，你们考试带PSP干嘛？莫非是利用PSP的文本阅读功能？

敬爱的小编大人，早，本人这次是帮老弟写信的（没错，我俩是那传说中的双胞胎），我们一直都坚持购买《掌机王SP》，是你们忠实的读者。不过，我一直有一个问题，就是我的信寄到没有？小编们收到没有？这里有几个问题，希望编哥回答：①为什么有《PSP专辑》而没有《NDSL专辑》？②是不是所有的GBA插口的烧录卡都可以用引导卡引导？③挑机要注意些什么？

桂平市 黄双团

马修：没收到，真的没收到哦，呵呵。还是回答你的问题吧：①我们去年就已经制作了《NDS专辑》了，现在正在打算推出《VOL.2》呢。什么？你说的是《NDSL专辑》？②对，都可以。③挑机基本流程是辨别新旧机，辨别主机表面问题（如划痕，NDSL下屏幕塌软等），外表没问题了，就看有没有坏点，最后交款同时索要购买凭证——具体的方法参考我们以前的相关文章吧。

发现《DQMJ》这款游戏严重违反生态规律啊！所有怪物都含有相同的染色体数且生殖方法一致，并且还不区分动植物细胞（以下省略200字）……

广东 刘健

软饼干：要这么说违规的游戏可就多啦！不过貌似越是违规的游戏越受欢迎，看人家《口袋妖怪》如此BS大自然法则，还不是卖得满堂红？

米格：人类对未知生物永远是充满热情……

没想到JS BOSS给我烧游戏时居然有严重的恋童癖倾向，我一再说本人爱玩《恶魔城》和《洛克人》等ACT，他却一边胡侃一边给我推荐《任天狗》和《迷失蔚蓝》等几。更夸张的是回家打开NDS一看，说来说去《洛克人》也没有烧上，稀里糊涂地出现了一个《极品飞车》，凭借对PC版的热情小玩了一下，简直就是在操作一个纸盒子在纸片上驶过。

呼和浩特 吕舒扬

米格：我猜这JS被家长们投诉过，所以才走起了保守路线。

软饼干：你错啦，人家一定是天天服务于那些追GF的玩家，所以才会推荐这些女性向游戏啊……

我是一个双机制霸的玩家，但是现在我发现自己没有办法去好好静下心来玩任何一款游戏。我现在决定处理掉其中一台，用来为另外一台添置几盘正版游戏。但是究竟处理哪一台呢？NDS上游戏又多又有趣，PSP画面表现优秀，而且还可以玩PS游戏……实在是让人难以割舍，各位小编们给我出个主意吧！

上海　刘宇飞

琉璃：其实我觉得拥有双机并不是造成你无法专心玩游戏的原因啊，关键还是在于自己的心境，所以何必非要强求自己和其中的一台告别呢？完全可以再用其中一台玩游戏时把另外一台“沦”为电子攻略本啊。(笑)

软饼干：真是身在福中不知福！知道有多少玩家还在盼着拥有一台NDS或者PSP呢，小心他们对你采取集体鄙视态度哦！

最近正直考试，女友为了不让我挂科而没收了我的NDSL去听歌。眼看我的小N物不能尽其用，也只好泪水往肚子里咽了。其实想想小N在她那里也好，如果是在我们寝室，那绝对是八个大老爷们围着抢还轮不到我玩。

天津　王楠

米格：这就叫做左有狼右有虎，米格也是过来人，读书的时候也是一台小N满屋子人抢。

软饼干：这里饼干也提醒大家，安全舒适的环境才是您投入游戏怀抱最为重要的前提。

考虑到小编每日看信、写文引起的视觉疲劳，本人特献上薄纸三张，这个纸好，据说能反射出特定频谱的色光，更适合视力对光谱的接受，能够创造一个安全舒适的环境，使用时能最大限度地减轻视觉疲劳。另外，希望小编们工作最好不要占用自己吃饭和休息的时间。

兰州　陈诗恺

米格：说起陈读者那信纸上的字，恐怕才是最为有力的杀眼工具啊！

软饼干：陈读者最后一句听起来怎么这么向上级讲话啊……

我乃高二学生，在百忙(忙游戏，忙赶落后的功课)之中给你们写信，这封信就是在老班的课上给你们写的(东张西望)。我们这里很落后，就连一个像样的电玩店都没有。不过，在我一个人的努力下已经影响了好几个同学加入掌机的大家庭，很久以前的联机梦到现在终于将要变成现实了。我们班现在有PSP×7、NDSL×2、NDS×1。很有气势吧？海文也走了，一路顺风。

内蒙古　周洁

雷伊：在电玩业并不发达的地方，一个高中班级里能有这么高的掌机普及率已经非常让人惊讶了，看来周读者的动员工作做得的确十分到位啊。(笑) 雷伊上高中的时候，班里就我一个人有GB机，虽然也曾动员其他同学都加入掌机大家族，但由于“说得”技能的等级不如周读者高，同学们都丝毫没有听进去，总是一味地霸占我的机子来玩，而弱气的我也只能眼睁睁地看着那帮家伙蹂躏我的爱机无法反抗……

读者调查表“想说的话”选登

读者调查表现在已经收上来了，感谢各位玩家们的支持，并选登一些“你还有什么话想对我们说”部分的留言——

悲哀啊，游戏知通无数，玩过无数，可就是没有一个属于自己的主机，只能用模拟器来解馋，苍白啊，白云啊，哪位大哥抽到我的信呀！新年一定要得大奖啊……

湖北武汉 朱泽凡

马修：悲哀啊，我14岁连掌机都没听说过啊……既然这么渴望拥有一台自己的掌机，马修就祝你早日梦想成真。

祝小编们工作顺利，《掌机王SP》越办越好，没有掌机的朋友在2007年都能拥有自己的掌机（中的也好，自己买的也好）。

广东四会 李国雄

马修：谢谢你的问候，也代表所有没有掌机的朋友们感谢您的祝福。

我虽然不能算是个真正的掌机迷——玩模拟器，蹭别人的机器玩也时有发生。但对于学生来说，最大的问题莫过于资金和功课。希望自己和广大学生朋友处理好这些，玩得高兴。

天津 赵育德

马修：热爱掌机就可以，不一定一定要有掌机嘛，毕竟PSP、NDSL那1000多的价格对于没有经济来源的学生来说不是个小数目。也相信你和广大玩友能够处理好资金、功课这些问题。

关于抽奖，我当然知道这要靠人品了。不过我已经达到了传言中的“学校二楼女厕天天有女鬼蹲坑打NDS”的程度——如果这都中不到奖，岂不是滑天下之大稽！

湖南省 李莹琛

米格：李MM看来不知道，去年加入厕所文化的No.1种子选手可要数NDS了，编辑部的厕所里可天天都是游戏之声不绝于耳呢。

软饼干：那边又是一个蹲到腿脚发软不会走路的，哈哈。

那是多少年前的事，当您那魔幻般的形象出现在大家眼前时，那一直没有过的感觉从心底涌出。一直以来，我都认为他是努力的。他，如风一般的，能去到哪里？没有人知道，甚至连他自己都不知道。一朵云，一片叶，一滴水。这，是什么联系？我想，只有风能知道。实在抱歉，一直没有留意你。但突然得知你要离开，才发觉原来你的身影已经固定在我们心中。我想，你的离开会带走许多眼泪，但带不走回忆。琉璃说得真好：“祝你一路走好！”

风，没有方向地吹来。希望你看到的时候你还在……还在……

广东深圳 达兴

琉璃：写得挺伤感哦。

软饼干：风兄已经走了，不过这位读者的心意我们一定会转达给他的。

米格：我们一定会继承风兄的光荣传统，将游戏和工作进行到底……

铭风：米格的话听了怎么有点别扭呢？

最近发现雷伊同志好像很钱的样子，PS3、Wii、X360、PSP、NDSL、GB等什么都有，你是准备把他们作砖头盖一座房子吗？要不你下次再买PSP时，把旧的送我算了，资源优化嘛！

广西 谢鲤先

软饼干：谢玩家的观察力惊人，连这都被你看出来了。其实大家只要详细研究下每辑的小编寄语，就会发现很多小编们的秘密。

琉璃JJ能推荐几个适合我妈妈玩的PSP游戏吗？不然我实在不知道怎么说服她给我买PSP。

佛山 乐豆豆

琉璃：要我推荐适合你妈妈玩的游戏（汗），可以让你妈妈试试《乐克乐可》，这游戏可是所有年龄层的女性都通杀的。

胧月：喜欢看美少年的话，《遥远时空中》和《金色的琴弦》都是不错的选择。（奸笑）



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、46、55、56、58、59、60辑，每辑定价8.8元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

最近与朋友聊天，听到了一句颇有意思的话："游戏圈中最水的坛子，水坛中游戏最专业的坛子。"想了想倒是与Levelup形象颇为符合。不过新年新气象，目前Levelup已经有了自己的汉化组，又有PVN视频组，并且有兰姆、断腿蜘蛛等技术强人坐阵，各位掌机玩友还要多多光顾哦。

非洲人的宠物，拉到街上真拉风啊！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=406549&page=1

楼主：hezhengbo

非洲人的宠物，好像是豹子，真可怕……





第6楼：根本英俊

怎么我看成一只黑猩猩拖着条豹子……

第9楼：cyy0079

这是一种犬，叫非洲鬣狗。

第11楼：DreamCast360

用自己喂宠物……

第19楼：Hyperion_xygy

这宠物的确拉风……

第33楼：0基拉大和0

真牛！可以的话我想养企鹅！

第41楼：可爱の正义骑士

貌似是土狼吧……《狮子王》里面的那几个搞笑角色。

双机的后遗症（NDS、PSP）

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=402851&page=1

楼主：鬼草千寻

本人真实体验，症状如下：

1.玩NDS多了，指指点点的，然后玩PSP，不由自主地去用手指点屏幕……

2.玩NDS开开合合的，一玩PSP，想把PSP像NDS那样从中间打开才去开机……

3.玩PSP的时候总要忍住看上屏幕的冲动……

4.玩NDS用耳机玩《应援团》，老想用线控调音量……

5.用PSP听《应援团》的歌时，总想从PSP的右边抽出支笔来玩……

6.由于玩NDS时合上待机，玩完PSP后，总想有个盖子能合上……

7.总有NDS和PSP能连机的错觉（两台都是黑色）……

8.两个机器带出去玩：拿出PSP玩后，别人会很兴奋地叫"PSP"，不认识的也说很漂亮问是什么，我说能玩游戏还能看电影听Mp3播放MP4。刚拿出NDS想介绍时，别人说"这是好记星还是文曲星吧？"

第2楼：C2VR西素

双机的幸福……炫耀贴。

第4楼：angless

反正现在出门都带双机的，有时候在地铁上玩PSP时看到周围有人也在拿着PSP把玩，就立刻把NDSL也抽出来，NND，虚荣心作祟啊。

第5楼：C2VR西素

PSP更会吸引不玩游戏的人注意

第6楼：angless

那倒是。在非游戏迷里，PSP远比DSL吸引人。实际上么，各有各的特点吧！反正通吃才是王道！

第10楼：长生种

老想触摸是真的，自从玩了NDS，觉得触摸应该是掌机的基本功能。

第11楼：zjxwgszzv

啥时候文曲星真的能达到NDSL的水平啊……GBA水平也成。(^_^)

第13楼：KingArthur

其实我觉得把PSP说成游戏机有点说不过去。好游戏没几个。但功能却又很强大。

反正我DSL玩游戏。PSP当MP3用。

第25楼：niou

双机最大的坏处，有好多游戏都在同一时期发售，不知道该玩什么……

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。



最近几年香港电影的质量上升得还是很快的。不但文艺片有了长足的进步，写实风格的电影也有了巨大的成长。下面要介绍的这部《门徒》就正是一部以写实见长的优秀反毒影片。因为空虚，就要找寻更刺激的事情，就要将疯狂不断升级，看完这部影片，米格感触也是颇深。下面就来与大家一同分享一下吧。

文 米格

门 徒



要问今年香港春节贺岁片中哪部最走红，无疑要数以反毒为题材的《门徒》了。由尔冬升与陈可辛联手打造的这部作品，不论在剧情还是真实性上，都有着重量级表现。加上刘德华、吴彦祖、古天乐、袁咏仪、张静初五位主角在角色上的突破和造型上的全新塑造，令人耳目一新。两天票房 2000 万就足以证明其优秀的素质了。

本片主旨在提醒大家远离毒品，为了深入主题，导演尔冬升花了 3 年时间查阅资料谱写剧本，仔细研究了毒品网络的各个环节，将其中的每个细节都融入到片中，并专程奔赴泰国拍摄取景，让观众更加了解毒品，以凌厉、写实、质朴、激情的风格攫取人心。片子讲述了“阿力”（吴彦祖饰）8 年来一直跟随着垄断海洛因市场的“昆哥”（刘德华饰），与“昆哥”产生如师徒般的情谊。阿力虽被“昆哥”视为接班人，但行事小心的“昆哥”从没透露过货仓、制毒工场的位置，甚至其他同事的面貌，阿力都从未见过。直至一天“昆哥”有退休之意，才渐渐道出经营的秘密……阿力一边贩毒，一边目睹着身边吸毒人的痛苦；昆哥一边指责着空虚的吸毒者，一边为自己在良心上推卸责任。究竟结局如何，还是请大家自己来体会吧。

影片结尾，阿力躺在阿芬家的沙发上自问：空虚，是最大的毒品吗？内心的空虚、生活的空虚、生命的空虚，这是在经济极大发展、物质极大繁荣的当今社会，一个折磨着许多人的心理疾病。毒品是用来填补空虚的，或者，空虚只是用来掩盖毒品的借口？也许还是人类太脆弱了吧。

门 徒（Protégé）
导演：尔冬升
主演：刘德华、吴彦祖、古天乐、袁咏仪、张静初
类型：反毒／动作／剧情
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：337MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=271

加菲猫 2 之双猫记



全球 2600 家报纸连载，1300 万册漫画销量，2 亿 6000 万读者，猫科魅力全球通行的肥猫加菲实在是地位超群的主。而我们热爱的加菲猫已经 26 岁啦，但它还来不及为青春逝去而黯然神伤，而是兴致勃勃地随主人乔恩（布瑞金·梅耶饰）来到了英国旅行。

而我们幸运的懒猫在伦敦之旅中又遭遇了一桩改变它“猫生”的偶然事件，加菲被误认为是一只跟它长得十分相似的皇室血统猫，并因此意外继承了一座美丽的城堡。在这座城堡里，加菲终于过上了它梦寐以求的生活——享受管家和仆人的照顾，和朋友们一起开狂欢Party，每天可以睡上好多个午觉，醒来后还有可口的下午茶搭配无限量供应的猪肉卷！只可惜好景不长，邪恶的达吉斯伯爵打起了城堡的主意，我们的加菲再次陷入危机……

影片采用 CG 与真人拍摄合成的技术制作，将本来存在于四格漫画中的懒猫形象以 3D 形态搬上了大银幕。而且电影中那活蹦乱跳的形象真让人怀疑是不是当年的那只“体型堪比航母＋极度自恋＋爱说风凉话＋好吃懒做＋贪睡午觉”的懒猫呢。

加菲猫 2 之双猫记（Garfield A Tail Of Two Kitties）
导演：蒂姆·希尔
主演：布瑞金·梅耶、詹妮弗·洛芙·休伊特、比利·康诺利
类型：动画／喜剧／家庭
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／DPG2
影片大小：762MB／305MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=278 以及下方相关资源

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之《怪物猎人 携带版 2nd》

《MHP2》PSP上非常重头的一款大作，无论是小编们，还是玩家间，到处都在联机屠龙。各位朋友们就来一起聊聊这款游戏以及它所引起的重视和轰动等来进行一番讨论。

对于一款没有等级概念的动作游戏，难度不一般啊。

秋风扫落叶

板凳坐着，瓜子吃住。100万，PSP，神奇，难道挂着怪物的名字销量也都怪物级了？

断腿蜘蛛

有时自己很解气，有时怪物很解气。

FALLEN

多说无益，只要体内还有一点热血，肯定不会放下手里的刀了！

tctc

对于PSP来说，在复刻大潮和倒“冷饭”军团的攻势下，在NDS的新颖创意压力下，PSP仍然不“倒”，《MHP》和《MHP2》都可以说是“救星”。这使本来就高人气的PSP（只在中国）更加横行霸道了。

无我の境地

用惊艳来形容这款游戏再适合不过，作为一款复刻PS2上的作品，首周不仅超过了《MH2 DOS》的销量，而且还达到了70万+的成绩，可见一款好游戏必须选择好的能展现出这个游戏魅力的平台，才能真正成为神作。

曾枷

PSP上难得的大作，只可惜因为修改得太多导致游戏没了乐趣——这个游戏不能用修改。

CYBASTER6

这个游戏要把机子刷到3.03以上不太方便呢，成砖头了就完了。

UCGKILLER

可能是因为这个游戏，我最近竟然很想买PSP，今天又在游戏店看别人联这个游戏，真的有种想买PSP的冲动，就连一旁的PS3都吸引不了我了，我或许还是很喜欢这类游戏吧。

希罗ヒイロ

我单位里虽然有18台PSP，但是其中17台还都在玩《MHP1》，就我一台机器《MHP2》，苦啊，他们不玩2代的理由是因为没中文。

bobxu

销量证明一切问题。

小晶

我《MHP1》貌似才60小时，《MHP2》已经快100小时了。HR5到HR6实在是艰难的一步，《MHP》是个好游戏，销量证明了实力。

林原めぐみ

这证明PSP不是没有前途，只是缺少配得上它的游戏。

justis136

PSP终于扬眉吐气一回了，希望能更多地带动主机销量。

Jeavis

不愧是神作啊，首周75万的销量足以看出其号召力之巨大。由于1代在掌机上的成功，2代大卖也是理所当然的事了。口水期待完全汉化版中……

吃虫子的Apple

PSP上的神作，现在每时每刻脑子里都在想着这游戏。

cloudk.wj

从最表面的开始，体现了PSP联机游戏的独特乐趣以及《怪物猎人》多人联机游戏方式的娱乐性，其次证明了PSP不是不行，是缺少真正好的大作，要是PSP上多出点类似的游戏你认为PSP还会比NDS卖得差吗？

1怪物1

华丽又万恶的联机，让我跟室友的摇杆都换了两回了，太爽了！

ANUBISWW

好像是很好玩的游戏吧？希望能有时间下下来玩玩。

cloud7122

两年多的PSP在日本总算出现1款销量达到100万套游戏，可惜偶是一个人玩，体验不到联机乐趣，残念……

霹雳天使

过百万了啊，PSP的第一次啊！

85847391

本辑热点话题

《机战W》

《机战W》推出已有20多天，相信这款游戏大家也都玩到了一定的进度，本辑的热点话题是就《机战W》及其相关话题展开讨论吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年3月9日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。





《掌机王SP》第58辑大奖揭晓 中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

佛山市	梁家声
北京市	王润京





一等奖 MD Max掌机 5名 OS掌机 4名

厦门市	赖庆秋	武汉市	唐强	重庆市	余晓阳
郑州市	李霏	襄樊市	王尧	沈阳市	张静
葫芦岛市	孙圣尧	吉林市	徐静涵	石家庄市	赵阳

二等奖 43名 NDS烧录卡

淮南市	陈潇	沈阳市	李云鹏	杭州市	孙明楠	哈尔滨市	杨芳
江阴市	陈泽润	锦州市	刘森鑫	北京市	孙煜	上海市	俞赓
上海市	戴明杰	太原市	刘强	大连市	唐嘉春	北京市	张恒
大连市	单柏尊	玉林市	吕由	漳州市	陶益锋	合肥市	张森森
海口市	符祥勋	合肥市	潘昊	辛集市	王浩宇	百色市	张潇
鹿泉市	高涛	西宁市	尚宁	福州市	王轩	乌鲁木齐市	张洋
潍坊市	郭萌	南昌市	邵嘉蔚	深圳市	文嘉俊	抚顺市	赵小龙
成都市	黄宇	抚顺市	沈策	厦门市	吴彬隆	成都市	钟田野
中山市	黎子达	上海市	沈乾	唐山市	吴思超	桂林市	周方林
呈贡县	李俊玮	南京市	盛进	宁波市	徐挺	濮阳市	庄雯
北京市	李宇昊	通州市	宋珺	湛江市	薛敏东		







三等奖 9名 北通PSP保护贴膜、北通PSP保护胶套、北通PSP锂电池、北通PSP保护盒

温州市	林毅	长沙市	邱子力	广汉市	熊亮	上海市	袁忆佳	武汉市	曾卓
邯郸市	刘骁	唐山市	王玉龙	无锡市	杨益帆	阜阳市	曾铭		

纪念奖 50名 高乐高营养饮品

南宁市	蔡旭	南宁市	何睿	杭州市	李政	昆明市	唐义龙	沙县	杨欣
合肥市	曹金涛	佛山市	黄建俞	兴宁市	廖选辉	海口市	王辉	广州市	杨正丰
中山市	陈建锋	东莞市	黄卫洪	永泰县	林建辉	大连市	王亮	乌鲁木齐市	于程
上海市	陈磊	象山县	黄溢平	福州市	林军	南京市	王士桂	长春市	战卉
北京市	陈天林	江门市	兰天	哈尔滨市	刘玉欣	漳州市	王泽楠	江阴市	张霖骅
汕头市	陈一帆	中山市	黎志强	北京市	吕璞	哈尔滨市	温爱亭	上海市	章歆杰
银川市	邸玮	天津市	李柯意	唐山市	潘煜	天津市	辛亮	湛江市	郑嘉文
武汉市	冯斌	石家庄市	李伟琦	上海市	彭佳良	上海市	许亦肖	资中县	朱博
上海市	顾瑞睿	仪征市	李鑫	无锡市	沈焕朋	沈阳市	闫建之	韶关市	朱永琪
成都市	韩奇峰	韶关市	李信希	阳江市	谭宇洋	桂林市	杨桂妹	海盐市	祝斌



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：胡盼　　昵称：恶魔的触角

性别：女　　年龄：20
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《火纹》、《塞尔达》、《黄金太阳》
地址：浙江省杭州市下沙高教园区浙江工商大学钱江湾生活区27#228
邮编：310018
Email：hupan7514689@163.com
QQ：184453202
想说的话：希望中台PSP，再买个NDS，一切就圆满了。

姓名：何灼志　　昵称：脑泥

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：MUG、A・RPG
地址：广东省江门市东成苑六栋之一302
邮编：529000　　电话：298110977
想说的话：《掌机王SP》大卖，期待所有DS游戏，学好日语！呵！

姓名：杨建勋

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：经过一番挫折好不容易得到一台iDS
喜欢的游戏：《洛克人》、《恶魔城》、《火纹》、《逆转裁判》
地址：辽宁省大连市甘井子区周北路101号
邮编：116031　　QQ：252936746
想说的话：希望大家能够跟我联系。

姓名：姜次郎　　昵称：山鸡

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《忍者神龟》、《马里奥赛车》、《山脊赛车》
地址：辽宁省东港市正立文化用品店
邮编：118300
Email：jtf118300@sogou.com
QQ：285330529
想说的话：希望大家能给我写信，交流一下游戏心得，来信必复。

姓名：倪英凯　　昵称：小企鹅

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《FF》、《超级大战争》
地址：浙江省宁波市长安巷39号306室
邮编：315010　　QQ：254334738
想说的话：独乐乐不如众乐乐，希望本地玩家多与我联系。

姓名：徐昕宜　　昵称：星焰の Zero

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM、NDS、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《最终幻想》、《王国之心》
地址：南京市师大附中江宁分校高一（7）班
邮编：211102
电话：025－86496009　　QQ：462546859
想说的话：N多台掌机被没收不会磨灭我对游戏的热情，有南京志同道合的朋友来找我哦，来信必复！

姓名：毛佳斌　　昵称：魔术师

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《勇者斗恶龙》、《游戏王》、《MGS》、《怪物猎人 携带版》、《龙珠》以及所有《传说》
地址：浙江省平湖市新埭镇泖口村2组35号
邮编：314211
电话：0573－5604220　　QQ：469650776
想说的话：希望各位志同道合得朋友常与我联系，我想与你们每一个都成为朋友，成为笔友。来信一定会回信。

姓名：刘舟奇　　昵称：阎王令

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《牧场物语》、《机战》
地址：浙江省宁波市江东区501弄66号410室
邮编：315040　　QQ：164092655

想说的话：只要大家玩得开心就好！

姓名：刘毅冬　　昵称：流咩冬

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《圣剑传说》、《牧场物语》、《我们的太阳》、《塞尔达》

地址：广西北海市合沛县廉州中学高二（1）班

邮编：536100　　电话：7296288

想说的话：人的一生不是一场游戏，但完美的一生不能没有游戏，当然也包括《掌机王SP》，祝你们越办越好。

姓名：林洲　　昵称：周杰伦

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《最终幻想》、《任天狗》

地址：广东省汕头市潮阳区文光街道办事处桃园新区桃凤路南四横5号

电话：0754－3836489

想说的话：上帝的安排让我买《掌机王SP》，说什么也让我中PSP，也请编辑部的哥哥姐姐多多支持。

姓名：杨皓钦　　昵称：范特西

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：无

喜欢的游戏：EA的游戏、任天堂的游戏、《机战》、《高达》、《KOF》

地址：云南省昆明市第八中学高二（1）班

邮编：650101

Email：dragon27long@126.com

想说的话：祝《掌机王SP》越来越棒。

姓名：黄冬青　　昵称：抄人

性别：男

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：全部

地址：福建省厦门市同安区城北新村居安2－305室

邮编：361100　　电话：7222285

想说的话：只要中一台PSP或NDSL，别无所求。

姓名：陈家宏　　昵称：公仔

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBC、GBA SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》和各类高达相关游戏

地址：广东省湛江市赤坎区农林二路4号4门501房

邮编：524000

想说的话：只想认识更多掌机玩家，不论男女，都能分享我的快乐，希望小编们身体健康、工作顺利。

群号码：17472073
群主：布丁我爱糖（人称紫酱）

主要成员：

可爱又可恨的光派JS“鬼舞者－小4”；前《掌机王》特约撰稿人，群内资深顾问＋硬件达人“binbin30”；NM聚会管事，无所不在的“karrow”；群的吉祥物“爱航海的跳水(MAYA)”；群务大姐头“大苹果（果酱）”；玩硬件爱过玩游戏的掌机宝贝“狼酷酷（小狼）”；宇宙无敌超级高达FAN+机战FAN的“杰”；群组大股东“达成心愿的虫”；不定期无纪律组织临时活动者“阿肥（杆菌）”和“事唔关已（缅甸君）”。

群简介：

2005年11月，没有任何人料到，将来会在游戏界拥有巨大影响力的掌机交流群，不经意间悄然诞生了（吹大了吹大了）。两年来，CG南宁掌机同盟会游戏群（原鸿立掌机同盟会）从原先的几人壮大到今天的125人。群里气氛活跃（怕吵的人加入前请慎重考虑），温馨和谐团结，拥有海纳百川的精神。群中有不少游戏达人，各知名游戏论坛的版主，游戏软硬件的理论与实际操作高手，还不算很J的JS，华丽的COS爱好者，动漫爱好者，以及各类神秘人物（不是一般情况下可以出现的－　－+）。

群活动：

本群在南宁各个地段都有组织过活动，以掌机活动为主，偶尔去群内JS店中组织蹭机活动（360免费霸占ing……）。在南宁的大型活动（类似动漫游戏展或各类比赛）基本都能看到本群人员身影。平常小聚不断，大聚经常。很关键的一点，不管你在游戏方面遇到什么问题，群里都可以一一解答（又吹了又吹了）。我们的资深顾问更是刷遍南宁乃至全国各玩友的NDS和PSP，一度救活了不少砖头PSP被大家美誉为救机达人。好了，话不多说了，如果你有兴趣和我们一起享受游戏和生活的乐趣，那还等什么？赶紧加入我们吧，我们的目标是做南宁最好的掌机群，还是那句话，群组成员大募集，灌水员大欢迎！嫌吵或潜水员请自行退散！特别欢迎单身MM（邪恶地笑）。

（以上内容改编自上海群简介……足可见本群人之邪也。）

One, two, one two three four
怪物猎人火热对战正在进行中
刀刀枪枪乒乒乓乓四处砍杀声
突然悠闲的烤肉音乐传入了耳中
寻寻觅觅竟然是琉璃手机的铃声
Check check out,
FAQ电台倒计时开始
3, 2, 1, ready? GO!



各位听众大家好，又到了我们“FAQ电台”的时间了。今天的第一个问题是由通州**王溪**读者提出的，他在信里询问PSP在充满电的情况下究竟能玩多少个小时，总觉得自己的PSP只能玩4个小时就自动关机有些不正常。这里米格告诉你，PSP的游戏时间是和玩游戏时的屏幕亮度、方式（是记忆棒读取还是使用UMD）以及何种游戏各种综合因素有关系的。你的小P能玩4小时是属于正常范围内的。其实在电量不足时PSP主机右上方是会有电池空电的图标显示的，这时就应当注意随时存盘小心自动关机啦。

本台“专题企划”频道目前正在播放《“奸商”访谈实录》，感兴趣的玩家可别错过哦。

来自银川的读者**邸玮**询问说官方PSP模拟器已经被破解是指刷过OE后不加载任何模拟器就可以玩PS游戏了吗。米格这里要纠正一下，所谓PS模拟器实际上是指在固件支持基础上的PS模拟游戏，再说白一点，PS模拟器并没有独立的软件本体，而是将一部分支持性的代码写进了固件、一部分运行代码直接和PS模拟游戏整合在了一起。因此需要使用破解了PS模拟器支持代码的OE固件和合成游戏镜像的PS模拟游戏配合使用。目前DevHook也有了PS模拟器模块，但技术上还不成熟。

上海玩家**杨帆**来信询问道，说自己对Gbalpha小组的NDS PDA系统非常感兴趣，想了解这款软件是不是支持所有M3、G6和R4烧录卡，里面的中英文词典词汇量有多大。有关这个问题米格专门联系了厂商技术人员，PDA软件只对应G6/M3的SLOT-2系列和SLOT-1的G6/M3DS Real系列，目前已经推出，不对应M3DS Simply和R4，而且未来也不会推出对应这两款烧录卡的产品。里面的中英文词典词汇量达到10万以上。

想要体味与美女在孤岛一同生活的“乐趣”吗？想要考验自己生存的能力吗？那就来试试《迷失蔚蓝2》吧！蓝天白云下，生存就是人生的目标！

广州**杨年峰**读者来信提问说使用烧录卡玩NDS游戏时如果删除了游戏，那游戏存档还会像PSP那样保留下来吗？对于大部分使用外存储卡以及支持Clean ROM的烧录卡而言，存储空间往往都能作为可移动磁盘访问，磁盘后缀为.nds的文件就是ROM了，而与它主文件名相同的.sav文件就是游戏存档文件了。只要你在删除游戏时不删除.sav文件，并且下次拷贝ROM时还采用相同的主文件名，再进行游戏时就能够识别上以前的存档啦。

下面是来自上海的**王羽童**玩友的问题，他想请教饼干叔叔关于《流星洛克人》的问题，呵呵，这里先插一句，饼干我可不是什么大叔啊，叫哥哥就行（－ －）。这位玩友说他最近在玩《流星洛克人》，在游戏的第6章，主角和洛克分开后怎么也过不去了，到底要怎样才能让剧情继续发展下去啊？这个问题很好解决，“《洛克人EXE》系列”的游戏流程确实很复杂，其实这时候你应该先去梦幻岛的垃圾处理场，使用“棒球”卡片把敌人赶走，接下来就会有剧情发生了。主角和洛克人再次重新合体了。

想当一回大兵吗？想体验二战的震撼场面吗？那就去玩一下新出的PSP版《使命召唤 胜利之路》就明白了，握起手中的枪，踏上胜利大道吧！

来看下来自广州的玩友**张明明**的问题，是

一个关于最近的热门PSP游戏《怪物猎人2》的问题。他想问下为什么村长1～3星打完后出现的是青色的CLEAR标志，而4星任务打完以后却是红色的CLEAR？这两者有什么不同？另外请问集会所8星的隐藏任务金火龙和银火龙的相关任务应该怎么出？这个问题就请编辑部《怪物猎人》专家胧月来替饼干回答吧。青色CLEAR标志表示该星级任务已完全完成，而红色CLEAR标志则表示还有隐藏任务未打。如果你已经通过了钢龙的两个任务，那么仅剩的就是黑狼鸟了，该任务的出现条件是大怪鸟的讨伐数达到10只以上。而金、银火龙的确切出现条件目前还不明确，许多HR6的玩家都是“打着打着就有了”，目前呼声较高的说法有两个，一是除速龙以外的鸟龙种、飞龙种、鱼龙种讨伐总数超过100；二是村长、集会所任务各自完成一定的数量，仅供参考。



继续来看问题，来自湖北的**旺月寒**玩友的关于《牧场物语 与你共建小岛》的问题，顺便提下这位玩家还是难得一见的MM玩家哦，呵呵！她想问在游戏中怎样才能购买“耀珠”呢？是不是一定要挖矿到255层得到第一颗后才能陆续买到？需要大概多少东西才能到达255层呢？答案是其实并不是非要挖到第一颗“耀珠”后才能买到的，只要到了冬天这东西就肯定有卖的了，另外如果在收获祭上获得优胜也能获得第一颗耀珠。如果真想要到达255层的话，至少要多准备一些恢复体力的东西，比如说大量的巧克力或者鸡蛋牛奶制品等。

FAQ电台 “你有开山刀，我有劈谷剑，太刀实在是太华丽了！”——一位从要大剑转型为抡太刀的《MHP2》玩家的感慨。

接着来看下一条问题，又是一位来自北京的读者**胡悦**的提问，他想请教下在《风雨传说》中到达北门后有一个僧侣模样的人给了他一本什么“コルムの圣典”，然后一直到通关了也没有发现它有什么作用，请问这个东西是用来干吗的？还有战斗中在自己攻击力没有改变的情况下，打同一个敌人有时候伤害也会不一样，这到底是什么原因？这个问题饼干特地请教了编辑部的几位《传说》控，回答是这样的，第一个问题，僧侣给你的“コルムの圣典”其实是分支任务的特殊道具，拿到这本书后去东门与一个叫“コルム”的人交换“金货の袋”，之后再去北门与僧侣对话就可以获得料理配方“ボルシチ”。关于你第二个问题，按照我们的推理，有可能是你的站位设置发生了变化。《风雨 传说》有个像《重生传说》一样的阵型系统。开始战斗时，不同的站位可以发生不同的效果。图中所示的就是全员TP增加的阵型。



FAQ电台 “老鼠每月可以生育一次，一胎生12个，而刚生下的老鼠两个月后又具备了生育能力。那么现在把一只刚出生的老鼠拿来饲养，十个月后会有几只老鼠？”这道选自NDS游戏《雷顿教授》中的一个智力问题，你能答对吗？

来看一位来自辽宁的**周亮**玩家的问题，他在来信中说新的《恶魔城 迷宫画廊》实在是太好玩了，双人合作系统非常爽快。但是近来却碰到一个问题，在主城的一个地方有两辆跑车，无论是蹲着还是站着都不会发动，前面的路又被封住了，不能前进。要怎样才能通过这个地方呢？这个其实正是你所说的双人配合系统解谜的典型，控制男女主人公分别站上两辆车就可以发动了。在车辆前进的途中有不少障碍，记得要随时切换人物来躲避。一定要人车同时到达才可以撞毁墙壁，中途有一人下车就必须重新来一遍了。

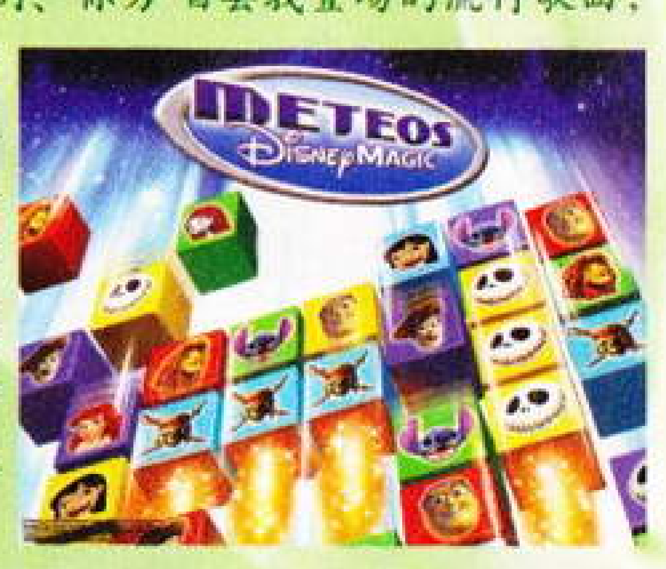
美好的时光总是很短暂，FAQ电台的播报即将结束，如果大家在游戏中遇到问题就不妨来信来邮件询问，在提问时请务必把问题写明确，因为饼干以前有看到一个问题，从头到尾看了几遍都不知道是什么游戏的问题，如果是那样的话可就难办了。



◆《高达无双》的全人物全机体收集完成、部分机体人物满级，我的短暂"宅生活"也告一段落，希望不是最后一次做宅男吧。最近玩得比较投入的是《陨石方块 迪士尼魔法》。

◆感觉自己的生活好像走进了一个莫名其妙的怪圈，每天都觉得很有意思很充实，但回味起来又总觉得超无聊超空虚……

◆也许生活本来就是这样，在虚度和无聊中度日，说不定哪一时的哪一事就可以做出让自己觉得实现了人生意义，就像放眼一望遍地滥片的电视剧、你方唱罢我登场的流行歌曲，其中虽少有佳作，但几年、十几年甚至几十年下来，怎么也会积攒下来一些经典的。



马修

■最近我的工作不算很忙，在下班回家后可由自己支配的时间还算比较充裕，于是便开始看动画。每次看的时间不会很长，大概连续看个两小时左右，每次正好可以看完《寒蝉鸣泣之时》的一个篇章。在大半夜的关了灯看这部动画真的很有气氛，如果窗外再下个雷雨什么的感觉就更棒了。

■从PS Store上下完了《大众高尔夫5》的体验版，画面音效的全面提升真是让人感受到了次世代作品的风范。不过对于"《大众高尔夫》系列"，我还是更加希望能够在掌机上玩到，这种轻松好玩的作品还是更加适合便携平台呀。

雷伊

◆休息日去爬山，结果赶上天气是阴雨蒙蒙，难免影响心情，不过上到半山腰时，发现山间雾气缭绕，仿入了人间仙境一般，兴致一下子大起，偶尔几个登山游客从迷雾的小道中缓缓出现，脸上也都是兴奋的表情。爬到山顶往下看，下面全都是白茫茫的一片雾，这种景象真是令人遐想联翩。以前爬山都是赶在大晴天，没想到阴雨天爬山竟能遇到如此景象。

◆看UCG部门的同事奋战PS2的《战神2》，竟然一下子被这款游戏吸引，一直看到爆机，这游戏实在太震撼了，不愧被很多人誉为"神作"，现在不禁对PSP版《战神》期待度大增。

◆《MHP2》目前进度：刚刚把村长任务清得只剩一个——"最后的招待状"，这两只金毛怪物还是等我造出上位装备再来挑战吧，现在我终于要把重点转向集会所任务了。

LIKY

◆前些日子看了奥斯卡颁奖典礼，里面出现的三位搞笑影星边唱边舞的情景不觉让米格想起来《节拍特工》，尤其最后的POSE，简直一模一样。这才体会到了《节拍特工》骨子里那股美式游戏的精髓。

◆才3月份，办公室的室温就已经快有30度了，看来米格背了半个中国带来的保暖内衣可以永久封存了……

◆智能手机就是傻，修好了屏幕又开始犯来电死机的病。唉，还是早日花400元买个Nokia把自己解脱出来吧。

米格

胧月

★先解释一个日语名词“大家（おおや）”，意为房东。本月月初换了一个比较有趣的“大家”，房租很吉利——880。此房东为人友善，而且也算同道中人——能随口报出任意大作的首日、首周、最终销量，次世代主机一应俱全，此外还有一“堵”一面墙那么大的电视，真是太有才了！赶明儿让大伙见识见识。

★最近游戏总时间略有下降，看着饼干都HR6了，我却还在HR5徘徊。一方面原因是开了个新档，另一方面是“《星界》系列”的小说真是相当好看。兴趣一来，向作为高达粉丝的BK严重挑衅：“B总你好，请问为什么《星界》的文笔要比《敢达》好很多啊。”BK曰：“月总，那是因为汝看的《敢达》是盗版翻译啊。”一时语塞：“废、废话，谁高中买得起正版书！”

软饼干

◆早也《MHP2》，晚也《MHP2》，联机的乐趣真是无法抵挡。那天上某个论坛，看见一玩家说自己为了玩《MHP2》，已经十几天没去上班了……狂汗。饼干想说的就是，除了玩游戏以外，生活中还有其他值得投入时间的目标，陷入一样东西太深就没意思了，你说是不是呢？

◆两年前还在大学里疯狂玩《战神》第一作，两年后的现在居然就已经坐在编辑部内玩《战神2》了，真是感慨万千。

◆有天傍晚时从家里出来去单位，路过一小学，门口密密麻麻的全是准备接孩子放学的家长，有走着来接的、骑车来接的、开名牌轿车来接的……联想到自己小时候最讨厌老爸来接我了，因为老爸一来接我就不能和同学出去瞎逛了。不过嘛，若干年后我可能也会去接孩子放学的吧……

琉璃

★虽说3月份正应该是阳光和煦的大好时节，可是突如其来的倒春寒搞得所有人措手不及。虽然每天上班的路只有5分钟，但是冷风能把你一天的精神和动力在短短5分钟之内吹得烟消云散，唉……

★昨天琉璃好心办坏事，身后弱不经风的紫枫偶感风寒，有些发烧症状。于是琉璃拿出数日前自己发烧时吃的药品马上给紫枫服用。谁知数小时后，紫枫开始狂冒虚汗，吓得马上去了医院……结果，检查发现是因为同时服用了数种退烧药品，导致身体无法承受。紫枫，我错了……下次再也不一口气给你吃那么多药了。(T—T)

★终于告别了长达半年之久的快餐生活，每天晚上回到家面对热腾腾的家常饭菜，不禁感叹，这才是自己想要的生活！

★有时候心境的变化快得让自己无法理解，不过这样的变化有时也能让人体验到意外的幸福感。

紫枫

◆发烧

被迫同时喝下了一瓶“双黄连口服液”、一瓶“抗病毒口服液”以及一片“泰诺”之后，身体出现不良反应，到医院被医生好好给骂了一顿，结果换来三个小时的盐水。药，果然是不能乱吃的……

◆前日

在家登陆自己的QQ，突然收到自己的另外一个QQ发过来的消息：“哥们，真不好意思，我有个朋友出了点事情，能借我点钱么？我的卡号是‘XXXXXX’……”一顿错愕之后，赶紧检查了一下自己另外那个QQ，证实了我的Q号已然被盗……



◀《茶舞》，（港名《血门徒》，说实话还是《茶舞》这个名字比较好听，也更加贴合一些。）本月强烈推荐影片。



2006年的1月20日，我们“天下聚会”栏目的首个认证聚会组织诞生了——PSPSH在上海举办了首届“掌机王SP‘PSP上海’新年聚会”，本次聚会由我们《掌机王SP》提供了价值近2000元的丰富奖品，聚会的人气和现场气氛自是没得说。不过由于春节假期的延误，聚会相关报道到今天才为大家献上，在这里米格也向上海玩家们表示歉意。另外本辑主打聚会可是新加入我们天下聚会大家庭的南宁掌机玩家们，欲知详情如何，请看下文。(^_^)

栏目主持 米格

新年新朋友，聚会乐趣多

文 Mr.T

聚会主题： 2007年南宁掌机玩家见面交流会
聚会时间： 2007年2月4日下午
聚会地点： 王府井好伦哥自助餐厅
每人花费： 39.99元
举办组织： 南宁掌机同盟会
群　　号： 17472073

Hi，大家好，我是CNGBA论坛NDS讨论区斑竹Mr.T，也是CNGBA南宁掌机同盟会的群主，本次聚会是我在南宁组织的第3次聚会，其实在聚会结束第2天，我就与米格小编取得了联系，我们的聚会报道到现在才和各位看官见面，还请大家见谅！

好的，闲话少说，让我们直接切入正题吧。由于前两次聚会都取得圆满成功，而且学校已经放寒假，考虑到有不少南宁的“掌机王”们都比较有空，也为了能结交更多的新朋友，所以我和几个群里的老友商量了一下，决定于2007年2月4日星期天下午举办第三次本地掌机玩家聚会，地点选择在市中心的新民七星路口王府井三楼好伦哥自助餐厅，这里的消费水平比较适中，价格也在学生朋友们的承受范围内。活动内容主要是联机、交流游戏心得、讨论破解及烧录等掌机玩家们关心的各种话题，更重要的是，为喜欢掌机和游戏的新老朋友们提供一个交流和互动的场合与平台。

由于宣传得力，这次聚会“重量级”人物要比上次多好多，几个《掌机王SP》的老读者还有一些老玩家都会参加，其中有前掌机王特约撰告人binbin30，还有GBA时代比较活跃的破解汉化员鸵鸟，以及另一位CNGBA论坛斑竹、新闻区的月恋樱华前辈。当然，提前半个月就在论坛的PSP区和NDS区发了聚会公告也得到了不少朋友的积极响应，到活动开始前已经有30多人报名，其中还有几位MM也积极做出响应。能和几位掌机前辈和那么多玩家朋友一起见面交流，我自己对这次聚会可是充满了期待，心想能得到那么多人的支持，无论如何我都要把聚会组织得十分精彩！

4日聚会当天的天气十分好，温暖的阳光让人的心情也跟着高涨起来，以至于我到场时，发现有3、4个热心玩家比我到得还早，还把最好的位置拿下联起了《马车》。(－ －+) 首先让我发现的就是鸵鸟大哥的身影，真是太高兴了！想起上一次和他见面都是两年多以前的事了，那时我还是个读高2、捧着GBA SP的小孩呢。聚会前虽然他说好会来参加，但是临近时手机



▲MM正在帮忙拷贝RR存档，备战ing……

一直打不通，QQ又不在线，完全联系不上，真有些让人担心……结果居然比我到得还早，难道是为了给我惊喜？不一会儿，又有其他玩家陆陆续续到场，其中有位网名叫“胜利十一人”的玩家朋友，因为知道了南宁有聚会，特地从宜州乘火车赶来参加，真令我们感动啊！短短十几分钟过去，人数已经过20人了，还好我有先见之明，定下的是一个区，至少能容纳30人的位置，地方充足，这样除了正规军，咱也不怕有游击队中途袭击啦。（大笑！）

被群里大苹果MM（后文简称果酱）说中了，主办人还真不可能闲下来，我得过去做番自我介绍、核对玩家的报名ID，然后再把玩友带到座位上。果酱还特意带了她的MAC，还有Crystal君也带了笔记本电脑，两部本本专门用来为大家拷贝游戏，真要感谢两位考虑得如此周全。当大部分报名与会的玩家都到场后，聚会正式开始。与会玩家们气氛热烈，各路玩家都激烈地展开了属于自己的对决，随后赶到的朋友也立刻被带动了起来，迅速开机加入战斗。不一会儿赶上了晚饭时间，于是不打不相识的玩友们一边解决肚子问题，一边与刚刚认识的朋友开心地聊天，互相熟悉，等吃饱再战。结束晚餐后，大家纷纷开始寻找各种游戏的同好，再次埋头奋战起来。补充完体力后效果就是不一样，聚会开始进入高潮，真正的大混战开始了。

因为是PSP、NDS双机玩友聚会，大家就自觉地按机种分群啦。不过天下玩友一家人嘛，没过一会儿，许多PSP和NDS玩家就开始互相换机，体验不同掌机的感觉。特别是NDS，对MM的杀伤力还真大，而且NDS联机游戏也要更受欢迎一些，玩家中大受欢迎的主打游戏还要数《马里奥赛车》和《银河战士》。另类乱斗型赛车游戏《马车》混战时的激烈程度可想而知，聪明的玩家们一般开始时不会跑在前面的，而保持在一个适当的位置来拿道具袭击别人，利用各种陷阱害得不少人叫苦连天。“谁扔我龟壳！”“我顶你个肺！”喧闹的吆喝声此起彼伏，还有那传说中的直漂也总算让我大饱眼福，怨念的是我老学不会。（TOT）唉，强人不能比啊！《银河战士》由于最大只支持4人联机，所以形势没有《马车》那么激烈。一般挤不进《马车》或者玩累了的才会去小杀一盘《银河》。除了主打游戏，其他小伙人也开起了《应援团》和《游戏王》，我偷偷瞟了两眼，看来大家的水平还都是相当不错的。

而另一边PSP玩家也是当仁不让，联起PSP聚会保留节目——《山脊赛车》（以下简称《RR》）和《怪物猎人P》。与NDS玩家联《马车》时热情洋溢的喧哗不同，PSP玩家们联《RR》时个个可都是全神贯注，气氛虽然平静，但每个玩家的心早已融入那充满着速度与激情的赛车场上，车手必须聚精会神，稍有失误就会让人反超。群里的小狼MM也忍不住玩了两盘，但早已进入状态的玩家GG们貌似杀红了眼，丝毫没有怜香惜玉的意思，每次都让小狼MM包尾，害得人家一气之下跑去蹭别人的NDS玩。我自己也抽空乱入了一场，拿了第2，人生得意啊！由于PSP玩家们盘踞在聚会区的外侧，凭借小P华丽的外表，也吸引了不少餐厅内其他顾客的目光，甚至有很多人直接杀过来观看我们的比赛，就连餐厅服务员都开心地不停往我们这边跑。“谁建网？”每盘《RR》的赛事结束以后，总会传来月恋樱华大哥成熟稳健的声音，他坐在最外面，样子又平易近人，所以一群来看热闹的小鬼都紧紧缠在了他身边。而他年龄又比较大，甚至有些玩友误认为是他带来的小孩，悄悄跟我说：“T君，你羡慕那位大叔么？有了几个孩子还能对游戏如此热情，我是他孩子就好了！”哈哈，说得是啊，想想我们小时候，哪会有支持孩子玩游戏的家长？这难得的一幕，引起了一些玩友的注意，纷纷掏出数码相机和DV拍摄，终于没让这珍贵的情景白白流逝。结束了《RR》的赛事后，Pspers又自发组队，进入了充满着力与美的《怪物猎人P》世界中。大家一亮家伙，嗬！一个比一个不简单啊！许多稀有装备纷纷登场。给我印象最深的是杰、月恋樱华、SEED、希无名的四人屠龙组，分工明确，各有所长，大槌、片手、大剑、重弩的“四人帮”在组队时所向披靡，各种火龙在碰到这个组的时候几乎被“瞬狱杀”。而没有参与联机的玩家中，有两位《DJMAX》达人的高水准演出也让人大开眼界，娴熟的操作将该作的精彩演绎到了极致。与此同时，参与聚会的四位MM也是巾帼不让须眉，果酱和她的朋友喜欢联《太鼓之达人》，流畅的指法和机灵的反应让许多男玩家自叹不如；小狼MM的口味则和男生挺像的，喜欢《RR》和《MGS》，而且她的硬件装备精良，居然有512M、1G、2G三根记忆棒和2块电池，能玩到她这样程度的MM，实在不多见；还有位MM，是我们群里面的股东“达成心愿的虫”的GF，所以我们称她

为虫嫂。估计是全场最活跃的MM了，啥都有她的份儿，拍照抢镜头、联机抢掌机，什么都要掺和一下才行，如此卡哇依的游戏MM，引得众单身贵族们羡慕不已……（-_-b））

原先群里讨论时，有些玩家朋友顾虑自己找不到游戏同好，没人和自己联喜欢的游戏怎么办？或者是自己玩得太菜，和高手联被B4怎么办？事实说明了，他们的顾虑是完全没必要的。在聚会中，大家都玩得很投入。我们的聚会自由度高，没啥特别的要求，就连吃也是随便吃，因为是自助餐嘛！如果真的非要说出个啥要求，就是要大家都开心吧！难得走到一起，这样愉快地一起玩游戏的机会实在不多，玩当然要玩得不虚此行啦。

欢快的时光总显得特别短暂，时间转眼就到了晚上9点。原来要参加聚会的binbin30却因为临时有事迟迟没有出现，我们都非常着急，作为资深玩家，大家可都有问题要请教他呢！而且他还担任着我们全场合影的任务，这可是他的专业。在我电话再三催促下，binbin30终于在9点半赶到了我们聚会现场。在光线不足和比较匆忙的情况下，带着祝福与对未来的期盼，当晚参加聚会的男女玩家们纷纷拿出自己的爱机合影留念，为本次聚会画上了一个圆满的句号。

在大家的共同参与下，本次南宁市掌机玩家聚会获得圆满成功。同时，我们也期待有更多的南宁市玩家乃至广西玩家能够参入到我们的群体中来，无论你有何机种，都将会是我们中的一份子，天下玩家都是一家人，让我们共同期待下一次的再相聚！



▲带着祝福与对未来的期盼，当晚参加聚会的合影，为本次聚会画上了一个圆满的句号。

奖品多多等你拿，认证聚会火赛场

文 D调の华丽

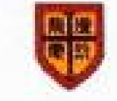
聚会主题： 掌机王SP“PSP上海”新年聚会第一章
举办地点： 浙江中路229号3楼古滇茶坊
时间： 2006年1月20日10：00至18：00
每人花费： 50元
主办人： D调の华丽
QQ群： 32393657
聚会参与凭证： 手中的PSP

赞助厂商


广州市京仕敦电子科技有限公司

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

EWIN
Ewin flash小组


龙漫电玩


广州市北通电子有限公司

acekard
AceKard小组



《RR2》的喧嚣，《怪物》的惨叫，《足球》的呐喊，《太鼓》的旋律，《DJMAX》的疯狂，PSPSH 2007年第一章的宣言唤响了！

相信各位《掌机王SP》的粉丝对我们应该不陌生了吧，PSPSH，我们再次来到《掌机王SP》，让大家熟悉我们、认识我们、加入我们，很开心PSPSH的聚会每次都顺利地举行，很多原本不认识的人成为了游戏的伙伴，很真诚地告诉那些对游戏反感的朋友，适度的游戏可以让你有一个愉快的心情，心情好了，生活才有乐趣。



▲群里的几位主要负责人合影。



▲比赛时的热斗场面扣人心弦。

12月的聚会之后，作为首个通过“《掌机王SP》天下聚会”栏目认证的聚会组织，我们紧接着举办了由《掌机王SP》协同各厂商赞助的大型玩家聚会，本次聚会与会总人数高达82人，绝对可以堪称国内规模最大的掌机玩家聚会活动了。《掌机王SP》为我们提供了丰富的奖品，使聚会的内容更加的丰富，大家的参与热情更高，很多都雄心勃勃的玩家可都是冲着丰厚的奖品来的噢！（ˆ 3ˆ）本次聚会还有许多MM玩家加入，而且MM之间还发扬了互相友爱的光荣传统，《DJMAX》，《太鼓之达人》，团结起来蹂躏着一个个意气风发的GG，要知道人家MM可都是玩8键的啊……

《RR2》的赛场仍旧是年轻人的战场，16岁的小正太仍旧单手在那边漂移，斜着还冒一句：“扭距8够啊……”瞬时间越前龙马的形象从众人脑中闪过，现场一片他的FANS全部晕倒。（米格：顺带一提，本辑《口袋光环》收录了本次聚会视频，小正太的华丽表演视频也收录其中哦！）而作为一名《实况》的老玩家，聚会当天最让我吃惊的是当天的高手会那么多、那么厉害，我竟然第一轮就被淘汰出局，（ToT）最夸张的是冠亚军的比赛在120分钟的时间里面战成平局，最终第一次来参加聚会的发箍男取得了冠军，吹响了“We are the champion”的号角，最后由PSPSH主席颁发2007年第一章的PES冠军奖品……（米格：D，你跑题了，快回来，这里不是球场。）

这次的聚会不只有PSPSH群里的玩家参与，由于我们做了良好的宣传，像“赤红13”等其他掌机群的玩家也做出了积极响应。提起赤红13他们的《MHP》技术，哇噻，那个真叫棒。竞技场双色双角的讨伐，总计时8分19秒，让聚会的其他猎人都自叹不如，猎人世界真是强人无数啊。

在《掌机王SP》媒体及厂商的支持下，本次聚会气氛非常热烈，给大家创造了一个舒适的聚会环境，在游戏的过程中也认识了彼此，成为了生活中的朋友。由于本辑“口袋光环”已经收录了本次的聚会视频，这里就不多占篇幅来介绍啦，想知道80人的聚会多么热闹？就请用自己的眼睛来见识一下吧！



▲不是我好色只拍MM，实在是相机拍不了80多人的合影啊……

附：聚会获奖名单

《实况》比赛

第一名	JMwtp8	北通PSP锂电池BTP-6260
第二名	Bigzero	北通PSP保护胶套BTP- 228
第三名	翼云	北通PSP保护贴膜BTP-6219

《RR2》比赛

第一名	轻轨虾	OS掌机
第二名	路人甲	北通PSP锂电池BTP-6260
第三名	D调の华丽	北通PSP保护盒BTP-226

《怪物猎人P》比赛

赤红MHP战队	M3DSS、AceKard、SC-miniSD震动版以及Ewin震动卡3块

聚会预告

聚会名称： 一起Touch吧！掌机王SP大连DS玩家

主题聚会： 掌机王认证聚会

聚会地点： 大连黄河路避风塘。

聚会时间： 2007年4月14日，10：00AM至6：00PM

比赛奖品： 由《掌机王SP》及国内厂商赞助掌机周边

必备游戏：《马里奥赛车》、《死神2》、《新超级马力奥》、《俄罗斯方块》、《应援团》等适合多人联机的游戏。

参加条件： 15元活动经费+NDS主机+一颗爱游戏的心。

活动联系NPC： 一本木・龙太

报名方法：

1、加入大连DS之家，群号：13285339
2、QQ号：174040669
3、手机短信龙太13478528258





栏目主持 马修

有不少读者来信询问，自由谈究竟要写些什么？马修这里告诉大家，既然名为自由谈，题材当然就最自由的，可以讲述玩家自己的故事，可以根据游戏YY一段精彩的故事，当然还可以对业界的事件以及某部游戏甚至游戏的某个地方做出评论——和“黄金眼REVIEW”不同，自由谈的游戏评论属于读者您，而且形式上更自由，你完全可以自由地去发挥。本辑“掌机王自由谈”的第一篇是对还未推出、但已差不多确定的《35DS》的公布历程的回顾与简短先评；第二篇《在大学》玩家讲述自己在大学的故事。也许，你的一篇自由谈，就是你成为撰稿人的第一步。

期待和现实——说说我和《真·三国无双DS》

文 江自蚝

让我写这个文章的动力，不是别的，就是这公布了很久现在才要与玩家见面的《真·三国无双DS 斗士之战》（以下简称《35DS》），回忆一下笔者的期待和游戏从公布至今的坎坎坷坷，加上对目前掌握的游戏消息还可以略评一番，因此这篇拙文便诞生了——是为序。



大概自己一直比较支持任天堂吧，所以当2004年NDS版的《真·三国无双》公布时，笔者还着实地为之兴奋了一阵。记得当时还有个非常有意思的视频预告，但看不出具体的画面是什么样子。

后来，PSP版的《真·三国无双》发售了，NDS版的杳无音信。作为掌机玩家兼《无双》FAN，这款首次登陆掌机的《无双》，个人是一定要玩的，我借了PSP和游戏，选了月英玩一会，心理防线就立刻崩溃了，虽然走格子，但战斗可是非常原汁原味的，为了《真·三国无双》，我买了PSP，几乎没去想还要用PSP去玩其他的，更没去想以后会不会出什



么样的续作，总之，PSP版的《真·三国无双》让我见识了掌机版《无双》的不俗表现，顺便期待下NDS版的，毕竟《超级马里奥64DS》也向我们展示了NDS非常不错的3D表现能力。

从此，一直生活没追求的我开始关注发售表，顺便用自己的NDS也玩了一些其他的动作游戏——那个时候的NDS给人的感觉简直是烂泥扶不上墙，任天堂自家的大作上了NDS对应了触摸屏均反响平平，初公开时让人眼前一亮的《口袋妖怪冲刺》、《捕捉！触摸！耀西》以及后来的《滚滚卡比》，都感觉有三分半新鲜后便乏味的感觉，众多的第三方更是敷衍了事，传统游戏中硬生生加入的触摸系统令人如同吃出沙子般不爽。一些欧美厂商甚至直接把GBA版的画面一成不变地搬到NDS的上屏，下屏加个可有可无的触摸菜单。后来有了一些3D效果的游戏，素质也很一般，低迷的销量和创意不足的游戏，让我基本对NDS版的《无双》没有了信心……

不过2005年的上半年出现了一款GBA版的《真·三国无双A》（以下简称《35A》），虽然可选的人物少，并且也是走格子，但是可以收集武器，而且不像PSP版那样有令人心烦的兵粮限制。大头版人物的表情非常夸张，特有的技能对兵种相克以及能力增加系统也非常有新意……当时有种说法，是原本打算做在NDS上的《真·三国无双》因为NDS的表现不尽人意，所以就做到了GBA上。而我呢，



在期待PSP版《无双》续作的同时，也还是执着地期待着《35DS》，因为GBA版让我知道，《无双》还可以做成另一种样子，而GBA版可以说只是个试玩版，正式做到NDS上时，应该是2D的画面、Q版的人物，《354》登场的全部人物以及流畅的大战场而非走格子的地图，当然，那时的NDS也正在崛起……

其实，走格子是掌机版《无双》让人感觉颇为无奈的系统，也许是机能限制吧？两作PSP版的《真·三国无双》、《激·战国无双》以及GBA版的《真·三国无双》，都可以说在机能和爽快度之间作出了无奈的平衡，大战场上一些原本可以不去理会的杂兵，到格子地图里也必须要打——而原本对于杂兵的清理，可全是看心情的。在走格子方面做得最成功的应属《激·战国无双》，种种术符道具让游戏的战略性十足；GBA的也不错，将战斗与走格子的速度联系起来——怎知道《真·三国无双 二度进化》又退回了PSP初代《无双》的走格子类型了，虽然基本不用再为兵粮问题发愁，武器和副将收集系统也大大完善，但没有任何意义地去走格子多少还是有些不爽。

当然，去YY《35DS》不走格子还是有充分根据的，2005年秋天公布的那些《35DS》的图片中，上屏的战斗画面是2D的热闹激烈的战斗画面，下屏则是《354》"黄巾之乱"的原汁原味的地图，且不说同屏最多可以显示多少人，也不去想是否真的可以通过触摸下屏切换武将，仅仅是那个完整的地图就足以让我心动不已了，如果《35DS》真的作为掌机上首款告别走格子的《无双》出现，那么其意义可谓非凡。

也许，到2006年的E3，这款不用走格子的"大头无双"就该放出影像与大家见面了吧？但是没有，还是那段看不出任何游戏实质的恶搞影像，只有一个美国网站简单报道了它，而惟一的新消息就是报道了发售时间是在2006年末。而2006年的TGS，干脆没这款"大头无双"什么事。等到了2006年末，《35DS》依旧是无声无息，好像厂商根本就没有《35DS》的计划，一切都只是玩家的臆想而已。

说到这，可能各位朋友正在笑我无谓的执着。是呀，PS2上的《无双》每年两作，PSP版也不错而且优秀——这些我已一作不落，为什么非要跟机能不如PSP的NDS以及它上



面跳票到让人心灰意冷的《35DS》较劲？因为GBA版确实很有新意，而在GBA版基础上做出来的一个全人物、完整地图的《无双》，也必将是“《无双》系列”中非常另类的一个亮点，做成2D，机能不足的弊端也完全可以掩盖，毕竟NDS的2D还是非常让人满意的。打个比方，有一天本人路过少女的窗前，然后本能地向窗里瞄了一眼，(　　　　竟然看到了窗帘中少女曼妙的轮廓。然后便念念不忘，玩《35A》就相当于我往窗里瞄那一眼，然后我便如期待见到少女全貌一般去期待应该能做完全的《35DS》。当然，少女和那些已经出落得非常成熟且颇具风韵的家用机版《无双》给人的感觉是不同的，而这正是我期待《35DS》的原因。到2005年看了游戏图片时，我对《35DS》的期待可谓达到了顶点，就像看到朝思慕想的少女的照片，发现她与自己想象中如此接近时那样兴奋和期待。

但期待未必有结果，如上所说，整个2006年基本没有任何《35DS》的消息。我以为它不会再出了，我以为它胎死腹中了，虽然GBA版还算有新意，但残酷的销量让厂商看到广大玩家对此另类不接受，更悲观地预计到了在已如日中天的NDSL上销售，销量也不会太高……

接下来我就彻底放弃了无谓的等待，其实就“《无双》系列”来说，值得我期盼得还有很多，与其为这个看不见摸不着的飘渺作品去操心，还不如实实在在地为让我看了一眼便意志崩溃的《高达无双》和PS3攒钱，还不如去尽情YY下《无双大蛇》，猜一猜PSP下一作《无双》作品是哪部，或想想《战国无双2 猛将传》到底啥时候出？会加些什么东西……

然而就在我放弃去想《35DS》时，它竟然放出了大量新消息，不仅公布了日期，连系统、正式画面以及3名原创角色均有了详细报道……这次我可真有些不知所措了，可能是来得太突然吧，就像倾慕已久的少女突然有一天把她的人体艺术照发给你时，你却发现曲线远不像想象中那般……这其实没什么，人家姑娘小还没长开嘛。可这位给你第一印象清清纯纯的女生却非要放弃自己的风格去故作风骚地去扮熟女——画面硬生生地用上了3D，人物的脸上基本上看不出来五官，马赛克也非常明显，做成此等3D画面，拖慢也几乎是在预料之中的，更糟糕的，是下屏地图上可以肯定地推断《35DS》是走格子类型的——而这一切，都要“归功”于厂商硬是把“大头无双”这小萝莉硬给用上自己本没吃透的3D机能去扮熟女。

少女也好，装熟女也罢，该来的既然要来了，我也没有理由不玩，虽然和期待中的有很大不同，但它毕竟是《无双》，毕竟让我期待这么久；虽然和《无双大蛇》会小小地撞下车，但好在家用机和掌机有一定的互补性，最起码我自己还不至于在两作的游戏时间上撞车。不过在准备完稿时，得知《35DS》又延期了，不过仅仅延了一周，不知光又在打什么算盘，也许是和提前8天的《无双大蛇》再拉开点时间吧，不过我相信，这应该是《35DS》的最后一次延期——但愿。



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

在大学——我的游戏路

文 zkfly

游戏玩家，尤其是TVGAME玩家（包括家用机和掌机），在很多地方会被视为异类，他们很孤独；但同时，他们又是幸福的，能一路追寻自己喜欢的东西，无论已得到还是未得到，都是幸福的，而正因为这种孤独中的幸福，迫使游戏玩家想找一个述说的地方，去述说自己的幸福，去缓解自己的孤独，而这，也是使我写下本文的原因。

大一，初识GBA

老实说，这里用“初识”并不太准确，我真正初次见识GBA是在高中，通过游戏杂志得以见识其芳颜，而在这之前，我正惊叹于GB的掌上表现呢。想当初，这台GB在我们班可是到处受到同学们的追捧，并间接促使了一名同学的退学，虽然其退学的真正原因不在于此，但这台GB的确是促使他退学的导火索，所以说看到本文的初中高中学生们，一定要处理好学习与游戏的主次关系，不可玩物丧志，不然到时后悔可就来不及了——话题扯远了，赶快回到正题。



刚到大学时，还不会大手大脚花钱，用钱谨慎，几个月下来，我竟然省下了500多块，回想起书上GBA的惊艳画面，心一横，到网上淘来了一台GBA。（板砖飞来）哇，我承认我颠倒了因果关系，重来——刚上大一时，我就立下了要买GBA的壮志，于是省吃俭用好几月，这期间生活那个苦啊，午餐只敢吃馒头，想吃饼时就把馒头压扁了吃，想吃面条就把馒头拉长了吃，想……（一暗影手持板砖：



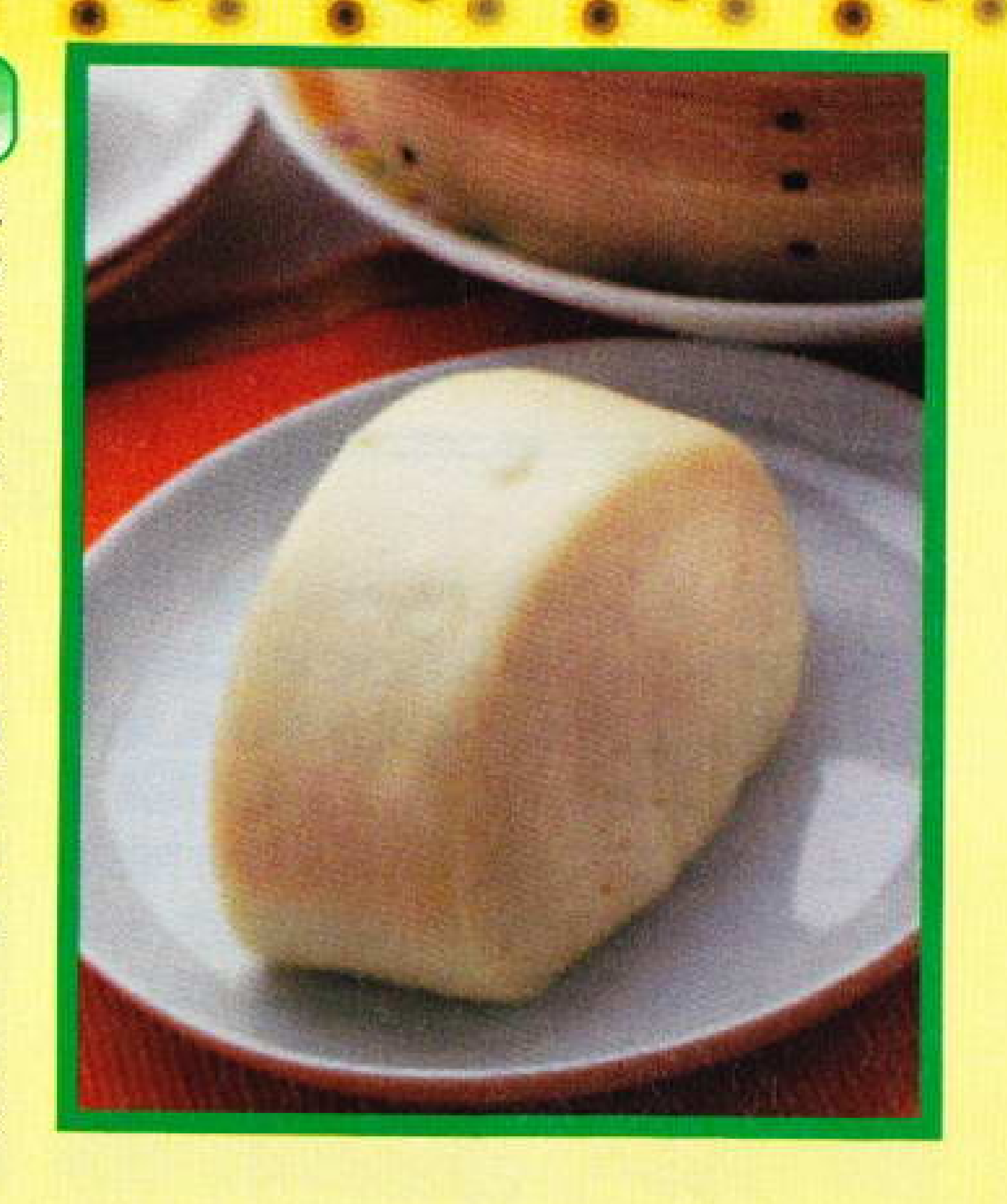
“小子，敢抄我笑话……”）

GBA是有了，卡还没有，心一横，进了游戏店，一看价，大多五六十块，嗯，还好，想想高中玩GB买卡时动辄百来块的价格，这个不算贵，就多买几盘吧，再摸摸空空的口袋，哈，我没说什么梦话吧。回去后，心一横，再向网上行，淘到两盘卡：《晓月》与《超级马里奥4》，谈好价后，一手交钱，一手交货，卡也到手了。记得初见GBA卡带时，心中一个惊叹，GB卡就很小了，没想到GBA卡竟然更小，插卡后，再次惊叹，这画面，这音乐，想当初玩GB时哪想到有如此美丽如此漂亮如此有动感又如此有天籁的音乐？于是心满意足，哆哆嗦嗦玩了一小时，存档，关机，睡觉。第二天开机一看，再次惊叹——这卡带竟然不能存档！

再后来，大一下学期，我入手了烧录卡，当时我几乎把所有烧录卡的资料都弄来分析，最后选定了SC，即使如今我的NDS，用的也仍然是这盘卡。而这之后，套用一句小编的说法，那可真是有如进了天堂，再加上那时的GBA，可真是“正处于事业的上升期”，经典大作是一作接着一作，汉化大作也是一款连着一款，而《掌机王SP》我也是一本接着一本的买，说句倚老卖老的话，《掌机王SP》啊，那可是我看着长大的（小编们不要打我）。

大二，再见PS

话说人可真是喜新厌旧，大二时，GBA虽然还是大作一作接一作，而我却开始不再满足于GBA的掌上方寸之地，一直在想着如果GBA的画面如果能接电视该多好，这个愿望当真让任天堂给实现了，但看看那价格，不说NGC本体，单单那个转接器当时就要400多，俺一个穷学生，哪来那么多钱来供它，得，就空想着吧，顺便阿Q一下："牵挂不也是一种幸福吗？"话虽这么说，想用电视玩GBA的想法却渐渐变成了想玩TV GAME，网上看了一下，惊讶地发现曾经高贵的PS价格如今却是低的让人无法相信，而且软件的购买也是十分方便，想想即将到手的奖学金，于是心一横，列下计划：馒头，又见馒头……计划实行得十分顺利，元旦时，我终于入手了一台PS和一台小液晶电视。



应该说，我的运气还是蛮好的，PS上有两款神作，一款《女神侧身像》，一款《异度装甲》，在我入手PS后不久，就分别宣布完美汉化了，要知道，家用机上的非官方汉化游戏可没多少。这里我要说的是《女神》，如果要我从玩过的游戏中找出惟一一款神作的话，那就是它了，在浩如烟海的游戏中，能遇到这么一款游戏，而且是完美汉化，我只能说是天意，是我的幸运。PS上的好游戏挺多，不少的经典游戏我陆陆续续都入手了，但用心玩的也就两个：《女神》通了四遍，《月下》通了十多遍，其他的都是浅尝辄止，惟一的感受就是读盘太要命了，于是在NDS出现后不久，我放弃了PS。

大三，我的NDS和《应援团》

NDS初出现之时，我并不看好它。相对贫瘠的机能，犹如文曲星的丑陋外形，相比



PSP，它是名副其实的丑小鸭，惟一可以拿出手的，就是"任天堂出品"这一金字招牌。NDS上的好玩游戏，相比PSP而言，真是数不胜数，这里我没有瞧不起PSP的意思，说句老实话，有钱我也想要一台，PSP的机能是名副其实地强，市面上的数码产品论性价比，PSP是名副其实的王者，但NDS上的创意之作很多，而这里我要说的，是《应援团》。

初玩未了解系统时，惟一的感受就是难。后来看了有关的介绍，再重新找来玩时，喜爱的感觉就不禁有如滔滔江水，连绵不绝了。话说这款游戏，一定要戴耳麦，声音一定要开大，触笔一定要好，而最重要的一点，一定要贴膜，而且一定要贴好膜……而未玩过的朋友不必感到害怕，更不必感到麻烦，当真正进入《应援团》的世界时，这些条件你会自然而然地一一办到。有了这些准备，就可以进入《应援团》的热血世界了，对了，还有一个一定，那就是一定要看好时间，本人就是经常一玩一下午。

写到这里，这篇文章就草草收尾了。第一次投稿，不足之处相信很多，还请各位朋友包容指正。纵览三年下来，有乐，也有苦，上文所写的馒头事件虽是搞笑，但还是有一点真实性在里面的，所以在此借文章的最后，向能读到这篇文章的朋友们劝上一句：对待游戏，还是要量力而为，无论是经济上，还是时间上，只有这样，才能更好地享受游戏的乐趣。

掌机游戏综合发售表

3月底的掌机游戏以二线作品为主，其中比较受瞩目的为PSP的《机密武装 蔓延》。就一款由日本人开发的原创FPS来说，前作取得了还算不错的成绩，本作的水准和市场反响令人关注。4月5日当天集中了三款值得推荐的作品，其中包括小幅延期的《真·三国无双DS》以及PSP上的《实况力量职业棒球 携带版2》和《机动战士高达 连合对扎夫特 携带版》。《真·三国无双DS》在玩法和系统上进行了很多革新，一直抱怨"《无双》系列"不思进取的玩家说不定会在其中找到新的感觉。

发售表阅读提示

1. 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2. 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3. 红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

游戏名	厂商	类型	价格
2007年3月22日			
SIMPLE DS系列 Vol.13 突破异常气象！ 风雨甩尾拉力赛 SIMPLE DSシリーズ Vol.13 异常气象を突っ走れ！ THE 岚のドリフト・ラリー	D3 Publisher	RAC	2800日元
魔法老师涅吉 超麻帆大战 全员集合来到温泉 ネギま！？ 超麻帆良大战チュウ チェックイ～ン 全员集合！ やっぱり温泉来ちゃいましたぁ	MMV	AVG	4800日元
前线任务1st フロントミッション ザ・ファースト	Square Enix	S·RPG	4800日元
2007年3月29日			
进一步成人英语锻炼DS 英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け	Nintendo	ETC	3800日元
动脑游戏！小天小天子 アタマでDO！ こてんこてんこ	Dorart	ETC	4200日元
家庭教师Hitman REBORN！ DS 死气MAX！ 彭哥嘉年华！ 家庭教师ヒットマンREBORN！ DS 死ぬ气MAX！ ボンゴレカーニバル！！	TakaraTomy	ACT	4800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第三卷 三顾之礼 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志 第三巻 三顾の礼	ASNetworks	ETC	3800日元
赏心悦目水族箱DS 灯鱼·孔雀鱼·天使鱼 こころがうるおう美丽アクアリウムDS テトラ·グッピー·エンゼルフィッシュ	Ertain	SLG	3800日元
赏心悦目水族箱DS 鲸鱼·海豚·企鹅 こころがうるおう美丽アクアリウムDS クジラ·イルカ·ペンギン	Ertain	SLG	3800日元
灼眼的夏娜DS 灼眼のシャナDS	Media Works	AVG	4500日元
D.Gray-man 神的使徒们 D.Gray-man 神の使徒达	Konami	AVG	4980日元
数码暴龙物语 阳光 デジモンストーリー サンバースト	NBGI	RPG	4800日元
数码暴龙物语 月光 デジモンストーリー ムーンライト	NBGI	RPG	4800日元
精彩宠物蛋 彩虹冒险 たまごっちのアッパレ！ にじべんちゃー	NBGI	RPG	4800日元
托业测试 DS练习 TOEIC TEST DSトレーニング	IE Institute	ETC	3800日元
我的旋律 天使之书 电子手册与娱乐游戏 マイメロディエンジェルブック 电子手帐&エンジョイゲーム	TDK Core	ETC	4800日元
益智系列 益智拼图 助人小天才2 パズルシリーズ ジグソーパズル おでんくん 2	Hudson	PUZ	2800日元
益智系列 Vol.13 汉字解谜 パズルシリーズVol.13 汉字パズル	Hudson	PUZ	2800日元

2007年4月5日			
真·三国无双DS 斗士之战 真·三国无双DS ファイターズバトル	Koei	ACT	4800日元
DS阴山式 电脑反复 正确汉字听写 DS阴山メソッド 电脑反复 正しい汉字かきとりくん	小学馆	ETC	3800日元
名侦探柯南 侦探力锻炼器 名探侦コナン 探侦力トレーナー	NBGI	ETC	4800日元
我的快乐礼仪手册 私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800日元
2007年4月12日			
马里奥对大金刚2 マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进!	Nintendo	ACT	4800日元
写入式"般若心经"练习手册DS 书き入み式"般若心经"练习帐DS	IE Institute	ETC	3800日元
逆转裁判4 逆转裁判4	Capcom	AVG	4800日元
四眼天鸡 宇宙最强队 チキン·リトル 宇宙最强のチーム	Walt Disney Games	ACT	4800日元
小美人鱼 艾丽尔的海中宝物 リトル·マーメイド アリエルの海のたからもの	Walt Disney Games	ACT	4800日元
2007年4月19日			
Wi-Fi对应 全世界众乐乐大全 Wi-Fi对应 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
右脑锻炼DS 七田式 成人速读训练 右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速读トレーニング	Interchannel Holon	ETC	3800日元
学园爱丽丝 开心伙伴 学园アリス わくわく ハッピーフレンズ	Kids Station	AVG	4800日元
亲子娱乐 男孩版 できたよ! ママ おとこのこ	Star Fish	ETC	3800日元
亲子娱乐 女孩版 できたよ! ママ おんなのこ	Star Fish	ETC	3800日元
交响情人梦 のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800日元

PlayStation Portable

2007年4月3日			
波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
2007年4月5日			
实况力量职业棒球 携带版2 实况パワフルプロ野球ポータブル2	Konami	SLG	4980日元
机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版 机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T.PORTABLE	NBGI	ACT	4800日元
2007年4月10日			
机密武装 蔓延 Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	39.99美元
2007年4月12日			
可以玩一生 东大将棋 解残局道场 一生游べる 东大将棋 诘将棋道场	每日Cummunications	TAB	4800日元
2007年4月16日			
上古卷轴 湮灭 The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	RPG	39.99美元
2007年4月19日			
最终幻想 ファイナルファンタジー	Sqaure Enix	RPG	3800日元

口袋光环 精彩内容导视 Vol.60



游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

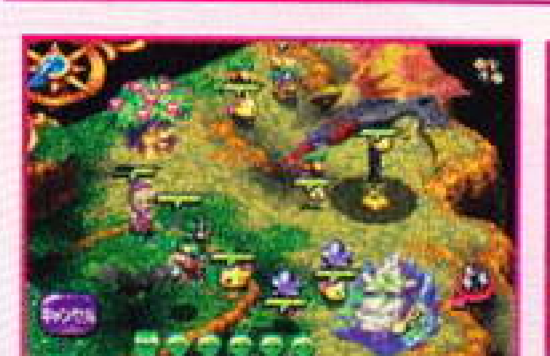
本辑为您收录了来自第一线的《塞尔达传说 幻影沙漏》、《前线任务1st》以及《逆转裁判4》的预告影像。

新作特搜队

全面搜索近期作品，为您简介最新的作品信息！



为您演示《幸存少年 迷失蔚蓝2》、《斯巴达300勇士 荣耀征程》及《火热狂飙 统治者》等12款二线作品。





火热试玩区

详解近期当红大作，为您演示劲作的系统及特点！

详解近期《圣剑传说 玛娜英雄》、《使命召唤》等当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

口袋特企



达人影像，再次复活！
本辑特别推荐：《怪物猎人 携带版 2nd》达人玩家为您演示如何速杀轰龙、霸龙，让你享受感官上的劲爆冲击！

天下聚会



天下玩友聚会，热情联机连心！
上海&南宁玩家聚会影像全面收录，带您一起去体验聚会现场的热度！

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



游小说

第一辑

国内首本游戏小说专门志
20万字超大文字量令您尽享阅读快感

在本辑中，您既能看到包括国内知名撰稿人的游戏小说，也有官方正式出版的游戏正传或外传故事。此外，在书中您还能看到同人小说、原画设定、四格漫画、最新游戏的剧情概括等精彩内容。

3月30日 全国上市



附赠《鬼泣》书签

游戏光环DVD

第23辑

《战神Ⅱ》至激剧情影像全程收录！更有前作故事回顾！次世代焦点新作《天剑》、《战地双雄》最新游戏影像收录！“欢迎来到次世代”带你领略《幽灵行动 尖峰战士2》的现代化立体战争！《高达无双》为你演绎经典名场面！音画欣赏《无双大蛇》精彩CG动画精选、好莱坞大片《蜘蛛侠3》7分钟精彩片花

3月30日 全国上市



游戏机实用技术

2007年4月B

PS2超级大作《战神Ⅱ》，攻略、研究、剧情一期完，绝对震撼！游戏开发者大会专题，海量业界游戏情报公开！最新大作攻略研究连发，全机种游戏一网打尽！任天堂次世代主机Wii惨遭破解，改机经过全程详细报道！本期赠送迷你DVD+《游小说》试读本。

3月24日 全国上市



模魂志

128页大16开模型时尚志+VCD **No.7**

2007年开春以来世界最大规模的造型物展会——Wonder Festival2007[冬]展会报道；《新世纪福音战士》12周年补完计划；详尽的MG版海盗高达X-1制作改造范例；《超时空要塞》MACROSS号可动完成品完全剖析；《圣斗士冥王篇》剧情详解；全新女生空间——女生部屋。



现已全国上市



LEVELUP 游戏城寨

本期赠送“城寨风彩”电子彩票 第007期！ **Level.25**

《勇者斗恶龙 神剑》、《假面女王与镜之塔》等新作速报；特稿：遗失的美好——寻找逝去栏目的影子；城寨研究室专题 Vol.18：琥珀的Wii改机实录；Web Show：[专题]网络流行语；城寨小百科：寒光照五步，煮酒论太刀；levleup 音乐台：音乐小特辑——影山浩宣。



现已全国上市



Level 26 3月30日见，开本扩大，定价不变！



ISBN 7-88527-044-5
9 787885 270445 >
定价：8.8元